É oficial! GameCube no Brasil

WARCRAFT III: O game de PC mais aguardado do ano

Playstation 2 • GameCube • Xbox • PC • Dreamcast • PSOne • GBA • GBC

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

EGM ZIFF DAVIS MEDIA
AUTHORIZED PUBLISHER

CONRAD EDITORA

TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER

STUNTMAN

ANÁLISE, ENTREVISTA COM OS PRODUTORES, DETONADO COMPLETO E AINDA:

SER MAU NUNCA FOI TÃO BOM

O NOVO GRAND THEFT AUTO, THE GETAWAY E TRUE CRIME: JOGOS ONDE O CRIME É A LEI

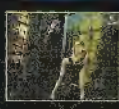
É GUERRA!

OS SIMULADORES MILITARES ESTÃO INVADINDO OS CONSOLES

METROID PRIME

■ ZELDA ■ SUPER MARIO SUNSHINE

SHIGERU MIYAMOTO APRESENTA O TRIO DE GIGANTES DA NINTENDO



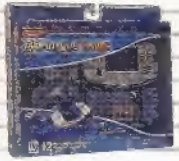
REVIEWS
- Agressive Inline (PS2)
- Eternal Darkness (GC)
- Crazy Taxi 3 (Xbox)
- Freedom Force (PC)

PREVIEWS
- Dragon's Lair 3D (GC)
- Rygar (PS2)
- Pokémon Advance (GBA)
- Crimson Skies (Xbox)

agosto de 2002
7 898009 402614
#5
R$6,50

supere todas as expectativas **alcance suas metas** detone todos os

GAME OVER NEM PENSAR



SuperPad para Game Cube

Stormchaser

Dual Impact 2

Controle Remoto Master para TV para EMG

Mobile Monitor

Rede Clan 2 para PlayStation 2

Cabo para Game Cube

Flash Memory de cartão GameCube

Skin Magic

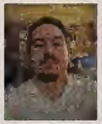
não importa onde, voce joga em qualquer
acessórios para todos os consoles para você enfrentar

Formas de Pagamento
em até 6X - Aceitamos todos os cartões de crédito

obstáculos atinja seus adversários e seja o vencedor
você é o numero 1
o resto corre para tentar chegar junto
Flash Memory 8mb
PowerPad
Cabo S-Video/AV
Playback
PlayLine Link Cable
Mobile Monitor para Game Cube
AC Adapter
Light Magnifier
GlowGuard
Dolby™ Digital Speaker System
PlayLine X4 Link Cable
Todos os jogos para PlayStation PSOne, PlayStation 2
Todos os jogos para Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance
Todos os jogos para X-Box
lugar do mundo
qualquer um em qualquer lugar
NC games
11 6236-1157
Despachamos para todo o Brasil via sedex

EDITORIAL

A espera terminou! Ou não?



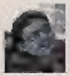
Como você viu em nossa edição anterior, a Nintendo trouxe um time de primeiríssima linha para a E3, mostrando que resolveu jogar pesado este ano: *Super Mario Sunshine*, *Metroid Prime* e o novo *The Legend of Zelda* formam uma belíssima linha de ataque, e se formos juntar a isso games como *Eternal Darkness*, *Animal Crossing* e *Star Fox Adventures*, 2002 está prometendo ser um dos maiores anos da história da empresa. Para saber mais sobre o trio de gigantes da Nintendo, conversamos com outro gigante: o guru dos games Shigeru Miyamoto, que nos apresenta um relatório completo sobre as maiores apostas da empresa para os próximos meses.

Em nossa matéria principal, preparamos outro relatório completo. O alvo aqui é *Stuntman*, um dos games mais legais a surgir para o Playstation 2 nos últimos meses. Visitamos o pessoal da Reflections, a empresa que desenvolveu o game, e eles nos mostraram todos os detalhes de produção, revelando uma série de segredos usados pelos verdadeiros dublês de Hollywood. Aproveitando a deixa, demos também uma rápida olhada em alguns jogos que estão chegando e prometem repetir o caos nas ruas de Stuntman e outros clássicos como as séries *Driver* (também assinada pela Reflections) e *Grand Theft Auto*. Completamos com um detonado completo do jogo, para que você não faça feio em nenhum dos filmes, e fazemos a nossa tradicional análise do título.

E falando em análises, nossa seção de reviews está caprichada, com onze páginas recheadas dos jogos mais quentes e aguardados do momento. Aliás, bota aguardados nisso... queríamos jogar *Eternal Darkness* desde 1999, quando ainda era um game para Nintendo 64. *Warcraft III* então, nem se fala. Lá se foram sete anos, desde o último game da série. Mas o que importa é que a espera terminou, embora outra (por *Mario*, *Metroid*, etc...) esteja apenas começando.

Renato Villegas
villegas@conradeditora.com.br

Nossa equipe

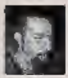


Odair Braz Junior

Também queríamos saber o que o Odair está olhando de forma tão interessada... seja lá o que for, arrancou um sorriso do menino. Talvez lembranças da E3?

Pablo Miyazawa

Pablo mal se contém de ansiedade para poder jogar Mario Sunshine. Outro dia ele até veio trabalhar usando um macacão vermelho. Ficou, digamos... ridículo.



Eduardo Trivella

Nosso mais novo membro da equipe de reviews jogou tanto Eternal Darkness que anda tendo alucinações. Ultimamente ele só fala de um tal "monstro do banheiro".

Fabio Santana

Nosso pastor de plantão continua insistindo em se tornar um mestre em Virtua Fighter. Ainda bem que Warcraft III chegou, para afastá-lo um pouco do Playstation 2.

Mateus Reis

Depois de testar o game baseado no Big Brother Brasil, o Mateus anda estranho. Fica perguntando quando será uma tal "prova da comida" e quer ganhar R$ 500 mil por mês.

Fabio Michelin

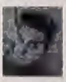
Nosso detonador oficial teve sua carta de motorista cassada. Segundo ele, o guarda não entendeu que ele "precisava saltar sobre aqueles ônibus, ou o diretor reclamaria".

Eric Araki

O Hamster Chinês não se impressionou muito com Eternal Darkness... o Trivella e o Fabão estão correndo atrás dele até agora, tentando ter uma "conversinha".

Ayala Jr.

Este mês o Ayala não reclamou que tava com fome... mas lembrou educadamente que o café tava frio, que o Eric tava fazendo muito barulho, que o redo atrasou...



Luiz Gustavo Bacan

Agora é oficial: nosso Guga é o designer mais rápido da face da Terra. O cara recebe o material e, três segundos depois, tá tudo pronto. Vai com calma, rapaz...

Dan "Shoe" Hsu

Shoe ficou feliz com a vitória do Brasil na Copa do Mundo. Ou fingiu que ficou só para ser educado, sei lá... no fundo achamos que ele não se importa com futebol.

Crispin Boyer

Quem esteve com Crispin em sua visita aos produtores de Stuntman disse que na viagem de volta ele insistia em praticar o que havia visto por lá. Socorro...

James Mielke

Milkman é hoje o melhor amigo americano de Shigeru Miyamoto. Também, o cara não desgrudou do guru da Nintendo enquanto ele não falasse tudo sobre o novo Zelda.

Shane Bettenhausen

O maior fã de games de luta na EGM americana está se recuperando das partidas de Soul Calibur II que disputou na E3. Parece que ele foi o saco de pancadas oficial da feira.

A equipe americana:

Dan "Shoe" Hsu, Crispin Boyer, Che Chou, Jonathan Dudlak, Chris Johnston, Jeanne Kim, Mark MacDonald, James "Milkman" Mielke, Greg Sewart, Dean Hager, Kraig Kujawa, Dan Leahy, Shane Bettenhausen, David Hodgson, John Ricciardi

EGM ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL
Número 5 • Agosto de 2002 www.egmbrasil.com.br

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiano Morelli
Diretora Executiva

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Pablo Miyazawa
Coordenador Editorial

REDAÇÃO
Renato Villegas
Editor

Ayala Jr.
Chefe de Arte

Luiz Gustavo Bacan
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Antonio Arruda
Assistente de Produção

Mateus Reis
Gisell Vasconcelos
Internet

Colaboradores
Alessandro Duarte, Eduardo Trivella, Fabio Michelin, Fabio Santana, Mateus Reis, Ronaldo Testa, Eric Araki (textos), Sérgio Coelho, Eduardo Trivella, Marco Matsumoto (tradução e adaptação), Ronaldo Teixeira, Lu da Silva Rodrigues (ilustrações)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo Financeira

Dirceu Dantas
Gerente de Serviços

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick
William Domingos
Suporte Técnico

Atendimento
Janaína Carvalho
Patrícia Durante
Fone: [illegible]

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Bacchiegatti
Coordenadora de Publicidade

Paula Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

EGM Brasil
Edição 005, agosto de 2002, é uma publicação de Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1519-189X
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Mazzini, 135, Aclimação, São Paulo/SP
CEP 01528-000
Tel.: (11) 3346-6088
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.egmbrasil.com.br

Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3215
E-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Fotolitos: Open Press
Impressão: Plural

"A edição brasileira da revista Electronic Gaming Monthly, denominada EGM Brasil, é publicada sob licença da Ziff Davis Media Inc., New York, New York. Os itens editoriais constantes na edição da EGM Brasil, que foram originalmente publicados na edição norte americana, são copyright da Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2002 Ziff Davis Media Inc. Todos os direitos reservados. Electronic Gaming Monthly é marca registrada da Ziff Davis Media Inc."

Seções

Editorial 04

Start 08

Duas longas esperas chegam ao fim: a Gradiente confirmou o lançamento do GameCube no Brasil, que deve ocorrer muito em breve, e o filme Resident Evil – O Hóspede Maldito chega aos cinemas nacionais.

Quartermann 15

Preuews 20

Ainda de ressaca pós-E3, mostramos este mês o retorno de grandes clássicos, agora de roupa nova no 128-bit. Veja também o mais novo companheiro do Tony Hawk e seu skate, Bart Simpson.

Reviews 62

Tivemos menos espaço para as análises e avaliações no mês pas sado devido à cobertura da E3, mas nesta edição voltamos com tudo: duze páginas recheadas de games, todos rigorosamente avaliados para que você saiba direitinho o que deveria estar jogando neste exato momento.

Dicas 74

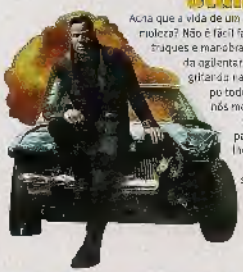
Game Over 82

ENCONTRE SEU SISTEMA

- Playstation 2
- GameCube
- Xbox
- Dreamcast
- Playstation
- Game Boy Advance
- Game Boy Color
- PC

Destaques

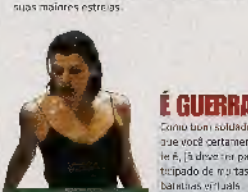
Stuntman:



Acha que a vida de um dublê de cinema é mole ra? Não é fácil fazer todos aqueles truques e manobras arriscadas e ainda aguentar o chato do diretor gritando na sua orelha o tempo todo. Mas relaxe, pois nós mostramos tudo que você precisa saber para se tornar o melhor profissional dos cinemas, em um serviço super completo a partir de pág. 48.

DOSSIÊ NINTENDO

The Legend of Zelda, Super Mario Sunshine e Metroid Prime. Tá bom ou quer mais? Com esse trio de gigantes, a Nintendo mostra, de uma vez por todas, que o GameCube não está para brincadeira e que 2002 promete ser o grande ano na história da empresa. Batemos um papo com o guru Shigeru Miyamoto, como você confere a partir da pág. 36, em que ele nos contou todos os segredos da estratégia da Nintendo para atacar pesado com suas maiores estrelas.



Resident Evil

A maior franquia de games de terror chega aos cinemas, e finalmente estreia no Brasil. Assistimos a filme inteiro, gerenciamos uns zumbis, e contamos para você na pág. 58.

É GUERRA!

Como bom soldado que você certamente é, já deve ter participado de muitas batalhas virtuais nos PCs. Mas agora as games de estratégia militar estão chegando aos consoles, em uma invasão maciça que você confere a partir da pág. 32.

Diretório de Jogos

22 .hack
61 Aggressive Inline
25 Batman: Dark Tomorrow
23 Big Brother Brasil
25 Black & Bruised
66 Bomberman Generation
69 Bomberman Max 2
69 Crazy Taxi 3
28 Crimson Skies
30 Delta Force: Urban Warfare
31 Die Hard: Nakatomi Plaza
62 Dino Crisis: Gun Survivor 3
29 Dragon's Lair 3D
65 Dropship: United Peace Force
29 Duality
67 Eternal Darkness
25 Evolution Worlds
72 Ez Suite – PC
69 Ez Suite – PS2
72 Freedom Force
66 Freekstyle
72 Geoff Crammond's Grand Prix 4
54 Grand Theft Auto: Vice City
69 Guilty Gear X
23 James Bond 007 – Nightfire
65 Legion: The Legend of Excalibur
63 Lego Soccer Mania
25 Mario Golf
78 Max Payne
63 Mega Race 3
23 Metamoon X3
43 Metroid Fusion
40 Metroid Prime
64 MX Superfly Featuring Ricky Carmichael
34 Operation Flashpoint: Cold War Crisis
127 Phantom Crash
30 Pokémon Advance
65 PRYZM Chapter One: The Dark Unicorn
63 Raging Blades
32 Resident Evil
23 RTX: Red Rock
20 Rygar
29 Sega GT 2002
64 Skidders
22 Simpsons Skateboarding
63 Sky Gunner
35 SOCOM: U.S Navy Seals
63 Space Race
28 Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns
28 Star Wars: Knights of The Old Republic
65 Stitch Experiment 626
30 Street Fighter Alpha 3
28 Stuntman
38 Super Mario Sunshine
26 Superman: The Man of Steel
69 Taz: Wanted
23 Tonchu 3
68 Test Drive
68 The Elder Scrolls III: Morrowind
30 The Fellowship of The Ring
58 The Getaway
00 The Legend of Zelda
47 The Legend of Zelda GBA
68 The Mask of Kit
68 Totaled
32 Tom Clancys Ghost Recon
34 Tom Clancys Rainbow Six: Raven Shield
33 Tom Clancys Splinter Cell
33 Tom Clancys The Sum of All Fears
27 Tony Hawks Pro Skater 4
22 Total Immersion Racing
54 True Crimes: Streets of L.A.
64 V-Rally 3
70 Warcraft III
69 Warlords Battlecry II
62 World Fantasista
29 WWE Raw 2
66 WWF WrestleMania X8
28 XIII
39 Yoshis Island: Super Mario Advance 3
25 Zoo Cube

EGMail

CARTA DO MÊS

Videogame tem idade?

Li na edição nº4 da EGM! Brasil a matéria sobre os games serem considerados arte, não mais apenas "joguinhos eletrônicos". Nunca fui aquele jogador viciado que fica falando o tempo todo de games. Só falo com quem eu sei que gosta de ouvir (pouca gente na época). Vivia ouvindo dos amigos coisas como "jogar videogame é coisa de criança" e "nessa idade, é jogando videogame?". Eles não tinham conhecimento de quanto os jogos haviam evoluído; alguns são feitos não apenas para serem jogados, mas sim, apreciados. Uma vez mostrei a um colega, que me criticava por jogar games, alguns jogos como Final Fantasy, Driver e Tekken (na época eram os mais novos); e, uma semana depois, o cara começou a vir todo dia jogar na minha casa. O pessoal tem que tirar esse tipo de idéia da cabeça. Os games são arte. Devem ser apreciados. Mas isso ainda vai levar um tempo pra acontecer...

Raphael Moreira
Via e-mail

Com toda justiça, não posso deixar de ressaltar a qualidade do trabalho de vocês. O que mais me impressiona é a forma com que se dirigem ao leitor, abrangendo todas as faixas etárias, fazendo as colocações de maneira clara e objetiva. Levando em consideração o fato de eu ter 32 anos, tenho uma pergunta e gostaria que me ajudassem a responder: não será que sou muito velho para jogar videogame? Jogo desde os 12 anos e já tive vários consoles, um Super NES, um Nintendo 64, um PSOne e atualmente tenho um Playstation 2, o que acho, na minha opinião, o melhor console da atualidade. Estamos, eu e meu filho descobrindo as maravilhas dos 128-bit. PQ, brincadeira né? É cada jogaço! No momento, estamos detonando Metal Gear Solid 2, Soul Reaver 2 e Tekken 4. Um abraço a todos, espero que continuemos a receber por muito tempo todas as matérias da revista, que são o máximo.
PS: uma sugestão: por que vocês não criam um sistema de assinatura?

Ramon Marcelo Costa
Januária - MG

Dois exemplos de como é preciso parar com essa idéia de que videogame é coisa de criança. A EGM Brasil sempre esteve lutando contra isso, buscando mostrar que game é coisa séria e merece ser tratado como tal. Afinal, a indústria de videogames movimenta BILHÕES de dólares pelo mundo todo e merece ser vista com mais seriedade. Esperamos que isso não tarde a acontecer, e estamos felizes por poder fazer parte desse processo. E quanto a um sistema de assinaturas, não já o temos, desde a edição nº 1. Você pode assinar a EGM Brasil pelo site www.conradeditora.com.br/assinaturas ou ligando para (11) 3237-3226.

Garota boa de bola

Olá, meu nome é Jessica e acho que eu sou a 1ª garota a escrever para vocês. Eu amo videogames, tanto que tenho um NeS , um Mega Drive, um SNES, um N64, um GBA, um GBC, e um PSOne...Meus gêneros favoritos são jogos de dança, RPG e.... futebol!!! Podem acreditar, adoro futebol, e meu jogo predileto é Winning Eleven por isso, gostaria que vocês tirassem uma dúvida minha: estou economizando para comprar um console de nova geração, e pretendia comprar um GameCube (ah, eu também amo Mario Party). Como minha maior paixão é mesmo WE, queria saber se existe a possibilidade desse jogo ser lançado para para o GC. Beijos para todos da revista.

Jessica
Via e-mail

Jessica, você não é a primeira garota a nos escrever, mas certamente é a primeira que se declara fã de games de futebol. Nosso amigo Quartermann diz que, por enquanto, não há nada oficial sobre uma versão de Winning Eleven para GameCube, mas a Konami já acenou com a possibilidade. O que está certo é que a série fará em breve sua estréia nos Arcades, mas como sempre, só no Japão.

O tarado do mês

Depois de ler a matéria especial sobre o E3, acabo de confirmar: o trabalho de vocês deve ser horrível, né? Quem iria querer ir a uma feira daquela, que só tem coisas simples como os games mais revolucionários do planeta, ainda por cima jogáveis, quase não tem mulher bonita e deve faltar o que fazer? Vou à feira aqui ao lado comer pastel que eu ganho mais. Pelo amor de Deus, me levem à próxima E3!!
Depois falam que game é coisa de nerd, então que me soltem numa feira daquele a que eu quero mais é ser nerd! Cada gata! A propósito, um pedido, naquela página inicial da cobertura, quem é aquele ser divino da foto nº 5? Caramba, na próxima edição coloquem um pôster da moça porque aquilo é uma deusa (espero não ganhar o prêmio de tarado do mês). Só de ver aqui lo dá pra entender o consolo das "reuniões" Intermináveis que vocês tiveram).

Victor Lima
Mirassol - SP

Olá tarado, hã... digo, Victor. Não posso que a E3 é só diversão, porque realmente há muito trabalho a ser feito no evento. Ou você acha que foi batendo papo com mulherada que fizemos as 42 páginas de cobertura da edição anterior. Claro, uma festinha aqui e outra ali não coisas básicas, afinal ninguém é de ferro e a gente merece. Mas a E3 é uma feira bem cansativa e trabalhosa. Além de divertida pacas, não dá pra negar. E já que você (e outras trezentas pessoas pediram), eis um replay capricchado de garota da Tecmo.

E dá-lhe DigiPen

Li na edição de julho a carta do colega leitor Luiz Franco sobre o curso de Design e Planejamento de games (uma DigiPen no Brasil!). Se essa informação for correta gostaria de receber maiores informações. Grato.

Flavio Vieira
São Paulo - SP

Nossa matéria sobre a DigiPen (edição nº 2, de maio) foi certamente a que mais recebeu retorno de nossos

Escreva para a EGM Brasil:

EGMail
Rua Maracaí, 185
Aclimação – São Paulo – SP
CEP: 01534-030
E-mail: EGMbrasil@conradeditora.com.br

A EGM Brasil se reserva o direito de editar o conteúdo das cartas por motivo de espaço. Se você não quiser seu nome, cidade/estado ou e-mail impresso, por favor nos avise. Outro coisa: não é possível responder a todas as cartas e e-mails, mas pode ter certeza de que todos são lidos.

CURTAS

Feliz aniversário
Gostaria que, por favor, publicasse o seguinte meu e-mail, pois meu aniversário é dia 21 de julho. Este será o presente de vocês para mim!
Bruno Perez Zaupa
550 Bernardo de Campos – SP

Então tá, seu aniversário já passou há mais de um mês, mesmo assim, nossos parabéns, felicidades, saúde e mais aquele monte de clichês que todo mundo fala e que agora não tem graça nenhuma.

Leitores. Ficamos realmente surpresos com a quantidade de pessoas no Brasil interessadas em aprender a fazer jogos. Flavio, para você e para tantos outros que escreveram solicitando informações parecidas: existem, sim, cursos no Brasil similares aos ministrados na DigiPen. Na próxima edição estaremos trazendo uma matéria bem completa sobre eles, ok? Esteja aqui em trinta dias.

Menina preocupada

Um dia desses eu estava em uma banca de revistas quando, por acaso, encontrei a revista EGM Brasil nº 2 num canto bem escondido. Desiludida com as revistas de games que vinha lendo até então, resolvi comprá-la. Mesmo conhecendo a EGM americana, fiquei surpresa com o conteúdo das matérias, análises bem formuladas e notícias em primeira mão. O motivo pelo qual enviei este e-mail é o seguinte: ultimamente estou preocupada com o futuro do meu Playstation 2, pois muitas títulos que "nasceram" no PSOne estão se tornando exclusividade de outras plataformas. Resident Evil é o melhor exemplo disso, e me deixa triste o fato dessa série se tornar exclusividade do GameCube. Além disso, grandes títulos como Metal Gear Solid se espalham por outros consoles. Não tenho nada contra o GameCube, o fato é que não tenho acesso a ele. A Sony planejá ter, ou já tem bons games exclusivos?

Daniela F. Daniel
Via e-mail

Daniela, o nome Final Fantasy diz alguma coisa para você? Ou que tal Grand Theft Auto? Ou sei lá, Devil May Cry? Isso só para citar algumas das maiores franquias do momento, e que são – por enquanto – exclusivas do console da Sony. Você realmente não tem o que temer, pois um número bem grande de jogos bacanas estará chegando ao PS2 este ano, como os recém-anunciados The Sims, Shinobi e The Getaway. Acreditamos que tanto o PS2, como o Xbox e o Cube possuem títulos exclusivos de grande qualidade, o que mostra bem o equilíbrio na briga entre os três plataformas.

Viva o Bruce!

A EGM Brasil pra mim é, sem dúvida, a melhor revista (não só de games) que eu já li. Como o maior colecionador da série Evil Dead no Brasil, fiquei extremamente feliz, pois vocês clicaram o Bruce Campbell e o novo jogo de Evil Dead pra PSa, que parece ser bem interessante. Eu não tenho um PS2, porém comprei um GC por causa da EGM. Desde que li a matéria sobre o Resident Evil na EGM nº 2, não pensava em outra coisa. E não me arrependi de tê-lo comprado (leitores, podem confiar na EGM!!). Só tenho uma correção a fazer: vocês disseram que Ash deixou sua marca detonando ZUMBIS na série Evil Dead, mas ele matava deadites, ou seja, pessoas possuídas pelos demônios kandarianos. Não quero ser chato com isso, só dar uma corrigida...

Yuri Cunha
Via e-mail

Agora é oficial: Bruce Campbell é nosso herói, e dos leitores da EGM Brasil também. Yuri, sabemos muito bem desse papo de deadites e demônios kandarianos. Lemos o livro dos mortos direitinho. Apesar usamos o termo "zumbis" para ficar mais fácil de ilustrar o que eram aquelas coisas feias da imagem do jogo. Cá entre nós, eles parecem mesmo com mortos-vivos, não?

Promoção EGM Brasil – Microsoft

"Confira aqui os ganhadores da promoção MICROSOFT realizada na revista EGM Brasil nº 3. Os contemplados receberão os prêmios pelo correio, no prazo de dez a quinze dias, a contar de 27/07/2002. A pergunta era: Qual o RPG que a Microsoft estará lançando no Brasil em julho?
Resposta correta: Dungeon Siege.
Parabéns e continue participando de nossas promoções!"

NOME	CIDADE	UF	PRÊMIO
Marcelo Simplício Carvalho	Vicosa	MG	Flight Simulator
Adailey Ronald de O. Alves	Manaus	AM	Mech Commander
Adriane Silva Almeida	Pedro de Minas	MG	Side Winder
Ana Luisa de A. T. Correa	Petropolis	RJ	Flight Simulator
Anderson Sasaki V Pacheco	Balneário Camboriú	SC	Mech Commander
Bruno Azevedo Muniz	Recife	PE	Zoo Tycoon
Cassio de O. Wasilli Barbosa	Curitiba	PR	Mech Commander
Cristino Alcantara de Aguiar	Canoas	RS	Side Winder
David Kass Essa	Campinas	SP	Mech Commander
Erivelson Mentano Miranda	Ribeirão Preto	SP	Zoo Tycoon
Erisil Takeda Junior	São Paulo	SP	Side Winder
Fabiola Costa Simonetti	Guaratinguetá	SP	Side Winder
Felipe Caldeira V. Scassiantina	Curitiba	PR	Mech Commander
Fernando Dewes	Curitiba	PR	Zoo Tycoon
Flavio Rodrigo Catarino	Barreiras	BA	Side Winder
Giovanni Angelo Gonzaga	Santa Gonçalves	MG	Mech Commander
Gui Bernis Silva Heiken Cabral	Vila Velha	ES	Mech Commander
Henrique Munhoz Bezerra	Curitiba	PR	Zoo Tycoon
Humberto de Oliveira Coelho	Cáceres	MT	Zoo Tycoon
Igor Chaves Silva	Aracaju	SE	Side Winder
Leandro Roberto de S. Sueno	Monte Sião	MG	Mech Commander
Lourenço Vulcano Venturini	São Gabriel	RS	Side Winder
Marlon da Lima	Bom Jesus do Oeste	SC	Flight Simulator
Mateus do Amaral Cardoso	Macapá	AP	Mech Commander
Maria do Socorro Leite	João Pessoa	PB	Mech Commander
Marlon Rocha Hamilton	Rio de Janeiro	RJ	Zoo Tycoon
Marlens Nogueira Dourado	Piracicaba	SP	Flight Simulator
Renan Marinho de Castro	São Gonçalo	RJ	Side Winder
Thiago Matsunaga da Costa	Santos	SP	Flight Simulator
Weliton Araújo Pinto	São Paulo	SP	Side Winder
Wesley de Souza Viana	Belém	PA	Zoo Tycoon
Caio Gorani Popoff	Volta Redonda	RJ	Side Winder
Ives Marcel Moimota Sato	São Paulo	SP	Racing Madness
Luciano Crange Alves	Goiania	GO	Age of Empire
Marcus Samuel Leite Nonat	João Pessoa	PB	Age of Empire
Rodrigo Coelho	São Carlos	SP	Age of Empire
Victor de Souza Marculano	Caratinga	ES	Age of Empire
Watson M. Herman Martins	Virginha	MG	Age of Empire

Agora é pra valer!

A Gradiente Entertainment confirma: o GameCube está chegando ao Brasil

Uma das perguntas mais freqüentes que recebemos pelo correio é "Quando o GameCube será lançado no Brasil?". Finalmente temos uma resposta. Ou quase. A Gradiente Entertainment, representante da Nintendo no Brasil não tem data precisa para lançamento, mas jura de pés juntos que o console chega ao Brasil ainda neste semestre.

Antes que os mais chatos comecem a reclamar, vamos lembrar que isso já é um grande passo. Oficialmente, a empresa ainda não havia se manifestado sobre o lançamento de uma versão nacional do GameCube, e a simples confirmação de que a máquina será, sim, lançada por aqui, é motivo de celebração. Mesmo com uma data "aberta", o comprometimento público da Gradiente em relação ao assunto garante que, finalmente, teremos acesso ao Cubo da Nintendo, provavelmente antes do que se imagina.

Sem data, sem preço e sem jogos

Claro, como a Gradiente ainda não divulgou nenhuma data exata (e por exata queremos dizer dia e mês), a empresa também não se manifestou a respeito de preço ou de quais os games que acompanharão o lançamento brasileiro do console. Quanto ao preço, fica difícil especular. No resto do mundo, o Cube é vendido por US$ 149,00, o equivalente a R$ 417,00 (usando-se cotação de R$ 2,80 – referência em final de julho/2002). Mas como as coisas na economia brasileira andam uma tremenda bagunça, e o dólar está flutuando mais do que qualquer coisa, fica muito complicado apostar em um preço para o Cube nacional. A Gradiente nos garantiu que está estudando todas as formas de deixar o console a um preço acessível ao mercado nacional e, sinceramente, acreditamos que o aparelho não deverá custar muito caro.

Em relação aos games que serão lançados por aqui, a Gradiente também não deu certeza de nada. Claro, temos nossas apostas. Achamos que dificilmente jogos como *Luigi's Mansion*, *Pikmin*, *Super Smash Bros. Melee* e *Star Fox Adventures* ficarão de fora da linha inicial. A Gradiente prefere não confirmar nomes, nem quantos títulos estarão nas lojas ao lado do console no primeiro dia de vendas.

Dá pra dar alguma certeza, por favor?

Infelizmente, pouca. O que está certo mesmo é que o GameCube nacional estará disponível nas cores roxa e preta, e terá na embalagem os mesmos componentes do console americano: um adaptador A/C, um joystick e um cabo A/V, de áudio e vídeo. A embalagem estará em português, assim como as instruções. Resta esperar a Gradiente confirmar o que falta. Assim que novas informações forem surgindo, pode ficar tranqüilo que mostraremos aqui.

– Renato Vilhegas

OS MAIORES SUCESSOS DA NINTENDO
VOCÊ COMPRA NA DIRECT SHOPPING!
GAME BOY ADVANCE
3x R$ 99,67
OU EM 12x R$ 29,
3x R$ 43,00 cada
O GAME CUBE ESTÁ CHEGANDO!!
LIGUE AGORA E RESERVE O SEU.
GAME BOY COLOR
3x R$ 66,33
OU EM 12x R$ 19,
3x R$ 33,00 CADA
NINTENDO 64
3x R$ 49,00 CADA
3x R$ 133,00
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.
Nintendo
www.dshop.com/nintendo
(11) 4166-7777
DIRECTSHOPPING
CÓDIGO
NE28A

Terror nas telas

Resident Evil: O Hóspede Maldito chega aos cinemas brasileiros

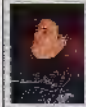
Depois de ser adiado diversas vezes (a data original de estréia estava marcada para o dia 7 de junho), finalmente poderemos conferir **Resident Evil** nos cinemas brasileiros. Independente do fato do filme ser bom ou não, os fãs do game da Capcom estão mais interessados em saber: o filme é fiel ao jogo?

Quanto a isso, podemos garantir que apesar de não seguir o enredo de nenhum dos quatro jogos da série, os matadores de zumbis mais fanáticos irão se sentir em casa. Está tudo lá: a corporação Umbrella, o T-Virus, a mansão no meio da floresta, nossos amigos Licker e Hunter, cães em decomposição, zumbis e mais zumbis nojentos... não espere encontrar personagens conhecidos como Chris, Jill ou Barry, mas tudo funciona bem sem eles.

No filme, a famosa mansão do primeiro game serve de fachada para a Colméia (The Hive), um complexo de pesquisas da corporação Umbrella, localizado no subterrâneo de Raccon City. A Colméia é toda controlada por um computador chamado Red Queen, que isolou o local quando um vírus misterioso (e que nós conhecemos muito bem) se espalhou pelo complexo. Enquanto isso, Alice (Milla Jovovich) desperta na mansão, sofrendo de amnésia. De repente, uma equipe especial da Umbrella invade o local e armazena a garota com eles para dentro da Colméia. Sua missão? Desligar o Red Queen e reabrir a Colméia. Uma atitude nada sensata, visto que abrir portas que seguram centenas de zumbis e outras criaturas mortas de fome pode não fazer muito bem à saúde. De qualquer forma, com as criaturas soltas pela Colméia, a coisa fica feia para a equipe da Umbrella, que tenta de todas as formas não virar petisco de zumbi, enquanto Alice vai recuperando aos poucos a memória e descobrindo seu papel no rolo todo.

A EGM Brasil convidou dois leitores, fãs da série *Resident Evil*, para uma sessão especial do filme, para saber se a experiência cinematográfica é tão interessante como nos games. Confira as impressões da dupla.

A OPINIÃO DE QUEM É FÃ



Didi Carvalho, 46 – "Achei o filme fantástico. Ele faz uma apanhado com conhecimentos de todos os jogos da série, e consegue passar a exata sensação que temos ao jogar os games. Para quem é fã, é perfeito. Os efeitos estão ótimos, e a Milla Jovovich é simplesmente maravilhosa."

Nelson Alves Jr., 26 – "O filme me surpreendeu. Esperava uma bomba, mas que nada! Apesar de sentir falta dos personagens do game, há elementos suficientes para agradar aos fãs. O Licker, por exemplo, é dez! A mansão aparece pouco, mas já tem sustos, tem zumbis, tem sangue e tem a Milla Jovovich..."

NOVOS LANÇAMENTOS PARA PS2 E XBOX, AQUI TEM SÓ DO BOM E DO MELHOR.

www.dshop.com (11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO PEÇA

"(Resident Evil 0) será uma versão mais caprichada de RE. Por outro lado, estamos trabalhando para que RE4 supere as expectativas dos jogadores."

O diretor da Capcom, Hiroyuki Kobayashi

Depois do jogo: Resident Evil

Agora que você já jogou várias vezes o remake de Resident Evil, fique sabendo das decisões de última hora, da batedeira insana e dos horríveis filmes B que fecam o combustível para a sua criação. O produtor da Capcom Hiroyuki Kobayashi conta tudo agora, depois do jogo. E mais: algumas dicas para destravar todos os segredos que talvez você ainda não tenha descoberto.

EGM: Inicialmente, esse remake para GameCube iria trazer apenas gráficos e som melhorados. Quando vocês decidiram acrescentar todo o resto?

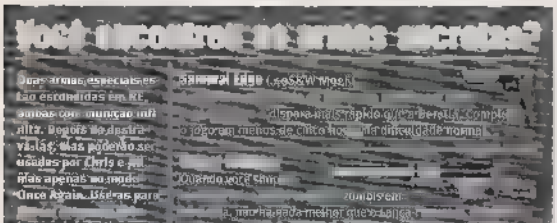
Hiroyuki Kobayashi: Quando anunciamos isso, em 12 de setembro do ano passado, não pretendíamos remodelar a mansão. A novela da floresta estava lá desde o começo, mas não pensávamos em mudar nada do que havia dentro da casa. Depois que o game tomou forma, nós jogamos e achamos que ele não estava divertido o bastante. Até as fases eram mesmo game. Então conversamos sobre o que deveríamos fazer. Shinji Mikami, diretor e criador de RE, sugeriu coisas como mudar a rota durante o jogo, acrescentar novas salas, etc. Depois que tomamos a decisão, não demorou muito tempo para fazê-lo. Todas essas mudanças foram feitas com menos de seis meses para a data de lançamento. O zumbi Crimson Head foi uma dessas mudanças.

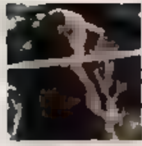
EGM: Falando do Crimson Head, de onde veio essa idéia?

HK: Estávamos pensando em coisas novas para fazer com o game. As pessoas já estavam acostumadas com os zumbis. Elas não se espantam mais quando vêem zumbis – apenas dão tiros neles e passam para a próxima sala. Nós precisávamos assustar os gamers novamente e queríamos que eles percebessem que o game havia mudado. Então pensamos, "E se os zumbis voltassem a viver...?" Eu sei que parece gravado pois os zumbis já voltaram à vida várias vezes. Depois decidimos os dois métodos existentes de se livrar deles (queimando-os ou decapitando-os). Tudo isso se encaixou bem no game que as pessoas podem pensar que estava pronto desde o início, mas não estava. Por outro lado, os itens de defesa foram planejados desde o começo, mas as pessoas pensam que eles foram enfiados no game no último instante.

EGM: Ouvimos falar que inimigos invisíveis seriam parte do jogo normal, e não apenas do modo extra que se pode destravar no final.

HK: Sim, é verdade. Mas isso durou apenas um dia ou dois. Como eu disse, estávamos pensando em coisas novas para acrescentar. Quando lançamos o RE original, os zumbis eram novidade. Mas em RE é muito óbvio. Não é mais tão assustador quanto costumava ser. Quer dizer, com o update gráfico... eles estão assustadores novamente, mas Mikami também apareceu com a idéia de inimigos invisíveis no jogo principal. Mas isso foi contestado veementemente pelo resto da equipe (risos). Depois que desistimos dessa idéia, pensamos nos Crimson Heads. Todas essas coisas foram adicionadas na última minuto do desenvolvimento. No final, quando estávamos pensando nas coisas secretas que acrescentaríamos, um dos membros da equipe sugeriu colocar aqueles inimigos invisíveis no game como um dos modos secretos.





EI CATATAU, CADÊ O "GUALOS"?

Já ouviu falar em um terrível filme de terror chamado *Grizzly*, de 1976? Nem queira. Mas saiba que Kobayashi nos contou que o cérebro por trás de *RE*, Shinji Mikami, usou um monte de filmecos de terror B como inspiração para o jogo, como o nosso *Grizzly* aqui ao lado. Você não faz idéia de como o filme é ruim: o urso nem ao menos aparece do mesmo plano das vítimas. Mas pelo menos algo de bom saiu de lá. A seqüência final de *RE* foi inspirada no final deste filme, quando um guarda florestal dispara um lança mísseis em cima do parente assassino do Zé Colméia. Apenas fique torcendo para que Mikami não tenha assistido *Jason X*.

EGM: Agora parece mais difícil detonar as cabeças dos zumbis com a espingarda. Você tem algum conselho para conseguir fazer isso sempre?

HK: Isso agora acontece aleatoriamente. Decidimos deixar assim porque o game se tornou realista demais, e se você estourar as cabeças dos zumbis [illegible]amente, ele fica muito sanguinolento. Na cabeça de Mikami, RE não é um game tipo filme sangrento. Ele não quer que seja assim. Portanto não há uma técnica especial para explodir sempre as cabeças dos zumbis.

EGM: De onde veio a idéia de Lisa?

HK: Quando imaginamos novos monstros para o remake, tivemos uma idéia de uma criatura que tinha braços e p[illegible] pedaços. Esse era o início da idéia. Começou pelo ponto de vista gráfico e depois foi [illegible]ado ao enredo.

EGM: Por que Lisa deixa o jogador inconsciente em certo ponto? E quando acordamos, Lisa está lá parada [illegible] o que ela estava fazendo enquanto o jogador estava desacordado?

HK: Você está falando da primeira vez que Lisa te acerta, não é? Desculpe, eu não sei direito a razão disso. Não há nenhuma outra indicação ou explicação sobre esse momento no script. Acho que foi apenas para criar mais suspense.

EGM: Os diálogos parecem muito mais sérios agora. Por que vocês mudaram?

HK: Sabemos que eles não eram bons no game original, por isso quisemos arrumar. Fizemos [illegible] do o mais. E dessa vez, nós tivemos uma pessoa em nossa equipe que falava inglês. Ele q[illegible] mudar algumas falas. Na verdade, Mikami queria usar a fala "I have this" de Barry novamente. Mas esse cara convenceu Mikami a substituí-la. Nós queríamos que todas as falas soassem naturais, portanto as alteramos.

EGM: Seja honesto. Quando vocês fizeram o RE original de PSOne, estavam realmente pensando que Wesker estava fingindo a morte no final para poder retornar?

HK: Bem, (risos) acredito que n[illegible] de Wesker. Quando estávamos desen[illegible] RE original, queríamos que esse fosse o final do jogo. Não havia planos para seqüências durante o desenvolvimento. Mas ag[illegible] nós sabemos que Wesker volta em Code: Veronica, portanto não o matamos no final deste RE.

EGM: Alguma outra história memorável sobre a produção do game que você possa nos contar?

HK: Hummm... o desenvolvimento começou em janeiro de 2001, certo? Bem, Mikami decidiu assumir o papel de diretor na série na festa de final de ano, em dezembro de 2000. Na verdade, foi uma festa depois da festa. Essa é uma lembrança engraçada. Ele se empolgou na festa, disse que queria fazer isso, mas depois do ano novo, ele se viu extremamente atarefado. Afinal de contas, ele é o chefe de [illegible] de uma divisão da Capcom. Ele falou que não deveria ter assumido aquele compro[illegible] deveria ter tomado aquela de[illegible] sob influência do álcool. (risos)

EGM: O que podemos esperar em Resident Evil 0 e RE4?

HK: [illegible] será um RE completamente evoluído [illegible] jogo. Essa é uma característica nova. Nós também [illegible]entamos mais cenários de fundo que se movem do que em RE. Você verá novas criaturas e outros elementos que evoluíram em relação aos RE anteriores. Será uma versão mais caprichada de RE. Por outro lado, estamos trabalhando para que RE4 supere todas as expectativas dos jogadores. Ele será "totalmente diferente". Isso é tudo o que posso dizer no momento. Você provavelmente consegue imaginar como RE 0 será e como será a jogabilidade dele. Mas você não consegue nem imaginar como será RE4.

DESIGN BACANA

A fase favorita do líder do projeto Petri Jarvilehto pra conseguir belos efeitos cinematográficos em tiroteios: "Acho que qualquer fase próxima ao final do game. Nesse ponto não precisamos nos segurar mais, e podemos jogar tudo pra cima dos jogadores"

O cenário mais legal para *Bullet Time*: "Quando os inimigos estão equipados com o Colt Commandos e Jackhammers. Dessa forma sempre fica um monte de projéteis no ar, e fazer Max pular em meio a tantos rastros de balas é realmente sensacional."

Depois do jogo: Max Payne

***Max Payne*, da Rockstar, trouxe o estilo clássico dos quadrinhos aos videogames e ao PC, e se tornou um campeão de vendas em todas as plataformas pelas quais passou. Resolvemos, então, enviar algumas perguntas a Petri Jarvilehto, líder do projeto na Remedy Entertainment (que desenvolveu o título) para saber quais são suas considerações, depois do jogo:**

EGM: Você acha que o game está melodramático demais?

Petri Jarvilehto: De jeito algum! Acho que o drama é um dos elementos-chave do game. Mesmo que pareça melodramático demais para alguns jogadores, eu ainda iria preferir puxar para o lado do drama a ter de oferecer um game sem-graça. Queríamos despertar emoções nos jogadores, e acho que conseguimos, mesmo exagerando um pouco aqui ou ali. E havia também a questão do estilo que queríamos usar.

EGM: Poderia nos citar algumas coisas legais que vocês criaram para as primeiras versões, mas que não foram usadas por algum motivo?

PJ: Algumas armas foram modificadas para termos uma melhor jogabilidade. Por exemplo, no início, colocamos Max usando um taser, aquela arma de choque para nocautear os inimigos, mas conforme a história foi se desenvolvendo chegamos a uma cena na qual Max apanha feio com um taco de baseball. Depois disso decidimos que ele precisava usar o taco para se vingar e abandonamos a idéia do taser. O taco era muito mais divertido.

EGM: Desde o início, foi idéia se manter fiel a armas, locais e inimigos reais?

PJ: Foi definitivamente mais desafiador do que trabalhar com um ambiente de fantasia ou ficção científica. Tentar manter o suspense fica muito mais complicado e mais necessário quando trabalhamos com ambientes e acontecimentos realistas, principalmente se queremos desenvolver uma jogabilidade desafiadora. Mais uma vez acho que o fato de usarmos ambientes realistas adiciona muito à experiência de jogo.

EGM: Quanto tempo demorou até que o movimento de Bullet Time estivesse concluído da maneira como você queria?

PJ: Cerca de dois anos. Tentamos muitas, mas muitas maneiras e variações diferentes com o Bullet Time até encontrarmos a solução ideal. Basicamente sabíamos que o Bullet Time deveria se tornar o ponto central da jogabilidade mas encontrar a melhor maneira do jogador usar o artifício e balancear tudo isso levou bastante tempo. Só para citar um exemplo, gastamos um tempão tentando encaixar o Bullet Time em todos os locais. Bullet Time como forma para que os combates em certo locais o acionasse automaticamente – o que é mais ou menos como a interface nos filmes – e aveia disso ter sido legal pra caramba na época, não parece correto. Deixar o Bullet Time como uma opção a ser controlada pelo jogador nos pareceu muito mais interessante.

EGM: O que inspirou a fase com aquela caminhada louca dentro da mente insana de alguém?

PJ: Adicionar as seqüências de sonhos foi muito divertido. Queríamos entrar na cabeça de Max e mostrar ao jogador o quanto as coisas que ele teve que enfrentar o afetaram. Em contrapartida, acho que deveríamos ter adicionado mais possibilidades de jogo dentro dessas seqüências, mas o resultado final acabou sendo bastante assustador e memorável.

EGM: Que segredos bacanas podemos procurar escondidos pelo game?

PJ: Há uma tonelada de segredos diferentes referentes a filmes e outras coisas mais. Algumas vezes essas coisas estão bem na cara do jogador, outras é preciso um pouco de exploração para encontrá-las. Os jogadores que gastarem algum tempo explorando as fases e prestando atenção aos diálogos poderão encontrar um monte de segredos.

EGM: Quem venceria uma luta entre Duke Nukem e Max Payne? (A 3D Realms, criadora de Duke, ajudou no desenvolvimento do Max Payne.)

PJ: Os dois personagens certamente têm mais o que fazer e com o que se preocupar. Talvez fosse melhor ir com o caso de boxing. Quanto mais bêbado fosse Duke, mais Duke prestaria atenção às garotas do strip-tease, e quanto mais Max tomasse, falaria usando apenas metáforas melodramáticas, lamentando sobre seu destino cruel. Quem venceria? Nem faço idéia, mas uma competição dessas certamente duraria um bom tempo.

Quartermann - O fofoqueiro dos games

Olá amigos, aqui estou novamente, o mestre da boataria em mais um capítulo da eterna cruzada pelo terreno dos games não revelados, das notícias fortemente guardadas e de tudo aquilo que não querem que se saiba... mas seu fiel companheiro Quartermann está pronto para contar. Vamos lá.

Parece que a mascote azul da **Sega** terminou suas aventuras. Não que nosso amigo velocista tenha se aposentado, mas o **Sonic Team** está [illegible] Sonic [illegible] um jogo de plataforma sem frescuras. [illegible] representa a mudança, o jogo perderá o nome "Adventure" que [illegible]

Algo não cheira bem no reino do GameCube e o nome **Rare** [illegible] sua suspeita ausência da E3 só serviu para alimentar o fogo dos rumores de que a empresa estaria se mudando para [illegible] que deveremos saber a verdade sobre essa história [illegible] norte-americano de **Star Fox Adventures**. E só para colocar mais lenha na fogueira, rumores indicam que os primeiros games da **Rare** para outras plataformas seriam **Perfect Dark Zero** (alguém mais se lembra dele?) [illegible] de **Conker's Bad Fur Day** [illegible] jogos podem acabar entrando [illegible] ligado nestas [illegible]

[illegible] confesso que quando [illegible] os olhos em **Doom** [illegible] na E3, foi difícil de segurar as lágrimas. Mas não [illegible] que não posso esperar para jogar [illegible] PC [illegible] não seja possível vê-lo em algum console [illegible] não seria possível." [illegible] a **id Software** admitiu que o Xbox é poderoso o suficiente para rodar **Doom III**. Claro, seriam necessários alguns [illegible] no PC, mas para um jogo que está parecendo absurdamente fantástico, eu poderia me contentar apenas com "fantástico", você não? Eu sei que sim.

[illegible] **Max Payne 2**? [illegible] Não? [illegible] algo melhor do que **Bullet Time**. Sério. Você não tá falando sério? Está? Hmmm.

E quer saber? Chega por este mês. Tô cansado, a E3 foi muito desgastante, uma festa atrás da outra... o velho Q ainda não se recuperou totalmente. Mas mês que vem eu volto, com mais boatos, especulações e rumores que você sabe, só o papel aqui revela. Até já!

START

A trilha sonora dos games

Jogue o game e compre o CD

Em tempos de tensão em seu *Space Invaders*, colaram ao fundo uma batida que simulava um coração pulsante. Dois anos depois, a Namco tentou adicionar dramaticidade a seu *Pac-Man* com um som de sirene. Desde esses primórdios dos videogames, a música sempre mostrou um aspecto de vital importância. Seja na forma de ruídos eletrônicos, seja na forma de uma orquestra sinfônica, a trilha sonora de um game sempre teve o objetivo de criar a atmosfera ideal, ditar o ritmo de cada fase ou momento e causar certas emoções. Com o tempo, o gênero foi evoluindo no mesmo ritmo do desenvolvimento tecnológico dos videogames.

A origem do gênero

O primeiro sinal de um álbum de Game Music surgiu em 1978, com o primeiro disco da Yellow Magic Orchestra (YMO) com a dupla *Computer Game*, cheia de efeitos sonoros de *Space Invaders*. Nos EUA, em 1981, a dupla Buckner e Garcia gravou o game que era realmente uma febre. O single vendeu mais de dois milhões de cópias. Mas a estréia oficial veio apenas em 1984, quando Haruomi Hosono da YMO, declarado fã de *Xevious*, produziu uma coletânea de músicas dos jogos da Namco. Assim surgiu, em 25 de abril de 1984, o LP *Video Game Music*, com as músicas oficiais de *Pac-Man*, *Xevious*, *Mappy*, *Bosconian*, *Galaga* e outras. Foi o começo da Game Music.

O primeiro CD também é dessa mesma época. Foi lançado em agosto de 1985, com as dos games da Telenet, *Valis* é o mais conhecido. A explosão da Game Music só veio em 1986, com um total de 26 álbuns contendo trilhas originais arranjadas e novas de games da Namco, Konami, Nintendo, Hudson, Capcom, Technos, Enix, Imagineer, Falcom e Sega. Em julho de 1987, o cartucho *Athena* da SNK (para o NES) foi lançado em uma edição especial que incluía uma fita cassete com a música *Psycho Soldier*. Essa foi a única versão Arcade mas foi reduzida para uma versão instrumental para o console. No mesmo ano, Koichi Sugiyama revolucionou ao reger o concerto de Game Music com as trilhas de *Dragon Quest*, e lançado no CD *Dragon Quest in Concert*. As trilhas sonoras de games já não eram mais vistas como musiquinhas sintetizadas e as produtoras passaram a dar atenção especial ao contratar compositores. A partir daí, novos grupos musicais com o advento do CD como mídia nos videogames, a Game Music ganhou uma nova dimensão. Não mais necessariamente limitada pelos processadores sonoros e pouco espaço de armazenamento, os compositores agora podiam até mesmo gravar músicas em estúdio, como em um CD de música com um. Assim pudemos nos beneficiar com trilhas como a de *Sonic CD*, *Ecco the Dolphin* e *Earthworm Jim Special Edition* (todos de Sega CD). A moda então era a das músicas cantadas. O mesmo em *Daytona USA* e *Sonic R* para Sega Saturn. Cada vez buscava-se uma canção-tema para cada game. Bons exemplos são *Eyes on Me* em *Final Fantasy VIII*, *Melodies of Life*, em *FFIX*, *Suteki da ne* em *FFX*, *Canção do Povo*, em *Grandia* ou até mesmo o *Monkey Rap* em *Donkey Kong 64*. Esses temas mais

Ridley e Hikaru Utada, foram procurados para dar voz às canções. Quê tal ouvir The Cardigans, em *Gran Turismo 2*, com *My Favorite Game*?

A Game Music atual é um gênero explorado com especial atenção pelas empresas. Exemplo disso temos em *Enemy Zero*, da Warp, para o qual o produtor Kenji Eno convidou o pianista Michael Nyman, responsável pelas músicas de filmes como *O Piano*, para realizar a trilha sonora de seu projeto. Fato semelhante aconteceu com Johnny Bazookatone, da Acclaim, quando Richie Sambora e Tico Torres, do Bon Jovi, gravaram as músicas do game. Recentemente, Harry Gregson-Williams, músico conhecido pelas trilhas dos filmes *Assassinos Substitutos*, *Inimigo do Estado* e *Armageddon*, foi escolhido por Hideo Kojima para compor a cinematográfica trilha sonora de *Metal Gear Solid 2*. Até mesmo a Orquestra Filarmônica de Londres já foi mobilizada para realizar trilhas sonoras de jogos como *Arc the Lad*, *Dragon Quest VII*, *Headhunter* e *Xenosaga*.

Já antes, hoje, os CDs com trilhas sonoras originais ou arranjadas pipocam aos montes e começam a invadir também o mercado ocidental. Somente no Japão, em 1998 foram mais de 300 álbuns de Game Music lançados, até o final de julho, foram mais de 200. Você pode não saber, mas esse gênero pode ser uma mania. Talvez agora preste mais atenção à "música-tema".

Fabio Santana

...1934, em ..., Japão
Um dos grandes responsáveis pela Game Music co[mo] a conhecemos hoje, ingressou na Fuji Television em ...958, onde compôs trilhas para animes e séries

... franquia *Dragon* ...

Sugiyama tem ainda uma bela coleção de câmeras

Games: *EVO: Search for Eden*, *Dragon Quest Warrior*

2. Yuzo Koshiro
Nascimento: 12/12/1967, em Tóquio, Japão
O jovem compositor já foi o fenômeno da Game Music no Japão. Iniciou sua carreira na Falcom, compondo música clássica para *Ys*. ... Mais tarde, projetou-se com a trilha techno/house de *Streets* ... Koshiro passeou por vários gêneros musicais em ...

...ade. Depois, passou a ser ...

Games: ...

3. Nobuo Uematsu
...
Nobuo começou a tocar piano aos ...
... para a Square para ser compositor de músicas para games. Foi responsável por praticamente todas as trilhas dos primeiros games da empresa, onde ...

Games: ...

4. Yasunori Mitsuda
Nascimento: ...1972, em Tokuyama, Japão
Tornou-se uma lenda entre os compositores de Ga...
... *Trigger*, em 1995, quando ainda ... Square. Aos 20 anos, Mitsuda entrou p... em 1992, mas fi... oportunidade como com... Square para trabalhar como com... mente em seu Procyon Studio. O jovem talento sofreu várias influências, principalmente da música celta, mas atualmente está curtindo bastante rock progressivo russo.

Xenosaga Episode ...

5. Koji Kondo
Na dianteira, ele está no topo ... música; ... temas mais con... pos são de sua ... rador dos mais ...
... desde os primeiros dias do Famicom 8-bit até hoje ... os games da Nintendo perderiam muito ...

Games: ... *Bros.*, *Super Smash Bros. Melee*.

6. ...
Nascimento: 05/08/1965, em Akita, Japão
No início dos anos 80 tinha uma banda de rock pro... ... meados dos anos 90 ... iniciou a carreira de ... de 1996, ... Namco (série ...

Games: ...

7. ...

Está na área desde o início dos anos 90. Tendo começado com músicas para a série ... Ganhou ... épica trilha de ...

Games: ...

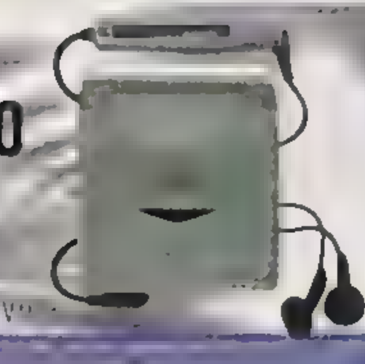
8. ...
... sonoras para diversos animes, incluindo *Cowboy Bebop* e ... no *Escaflowne*. No cenário dos games, ... 200 trilhas para games da ... Destaca-se por sua sensibilidade nas músicas carregadas de emoção.
Games: séries *Romance of the Three Kingdoms*, ... e ... *Waters*

9. Tommy Tallarico
...
Compõe desde a época do NES e já ...
... quase todos os gêneros musicais ... ganhou dezenas de prêmios, apareceu em progra[mas] de TV e foi matéria de várias revistas. Além de ... ainda trabalhou como produtor, teste...

Games: ... *Maximo: Ghosts to Glory*, *Spider-Man*, *Tomorrow Never Dies*, *Earthworm World*, *Munch's Oddysee*

10. Richard Jaques
...
Nascido em uma família de músicos, Jaques trabalhou ... impressionou com suas trilhas vibrantes. Atualmente trabalha em seu estúdio independente e seu último projeto foi *Headhunter*.

bem vindo ao futuro



R$299,00
5x de R$59,80

Acessórios inclusos ...
Pilhas não inclusas

FAST

Equipamentos e acessórios

Saitek R440 Force Feedback Wheel

Um belo volante para PC com pedais de

Joystick Scroll Fire

tem um design muito confortável. Quatro botões de função e um manche direcional

rapidinha, localizado na lateral do manche, que botão se utilizado para facilitar troca de visão

externa das aeronaves

Joypad Comand Fire Vibration

Saitek R100 Sports Wheel

Com um design mais comportado que a maioria dos volantes para PC's no mercado, este acessório ajusta bem a espaços mais reduzidos. Tem pedais de aceleração e freio. Cinco botões para troca de marchas.

Adrenalin Pad

Se você é daqueles que não consegue se acostumar com o joystick do Xbox, esta pode ser a melhor opção. Traz todas as opções do joystick normal, com dois slots de expansão, função de vibração, dois botões e dois sticks analógicos. O design é ergonômico, mais leve e bem confortável.

Preview

Rygar

[redacted]

Tem um bom visual, a [redacted]

O visual grego-romano [redacted] fãs de Rygar

Tetrapoxa? O que é isso? Rygar esteve detido em alguma prisão na Turquia?

[010] ASSASSINO

Usando o Diskarmor

A arma usada por Rygar [redacted] uma longa corrente. Imagi[redacted] ficar girando um [redacted]

[redacted] ão botão, a mover o joystick analógico, Rygar [redacted] Durante o jogo, você achará diferentes tipos de Diskar[redacted]

Se você é um jogador das antigas, daqueles que chora amargo pelos velhos tempos dos games 8-bit, não deve precisar ser apresentado a este gladiador da Trecho. Mas se você é um pouco mais novato, deve estar imaginando quem é o fulano de saias com um disco gigante na mão. E Rygar é a estrela de uma série de games clássicos para o NES e Arcade que estava sumido há quinze anos, mas agora resolveu sair do sol mais uma vez.

Este *Rygar* não é exatamente um sequência dos antigos – é uma grande reformulação. Enquanto Argool, o lugar misterioso onde se passava o jogo antigo, tinha influências de uma arquitetura real, o mundo do novo *Rygar* exala perfume grego. As estruturas atenienses não são acidentais. "Eu queria me sentir nos degraus do templo Parthenon para admirar o pôr-do-sol e pensar na vida de povos antigos", murmura o produtor Satoshi Kanematsu. "Foi aí que percebi que *Rygar* me fazia embarcar a paisagem da Grécia". O amor de Kanemaru pela Grécia inspirou os programadores e designers a visitar em ensolarada península. Tanta atenção dedicou o game com um visual único: colisseus templos à beira-mar, e estátuas desgastadas pelo tempo se juntam em um mundo místico vivo. A trilha sonora contribui para o clima clássico usando sinfonias para completar a ação.

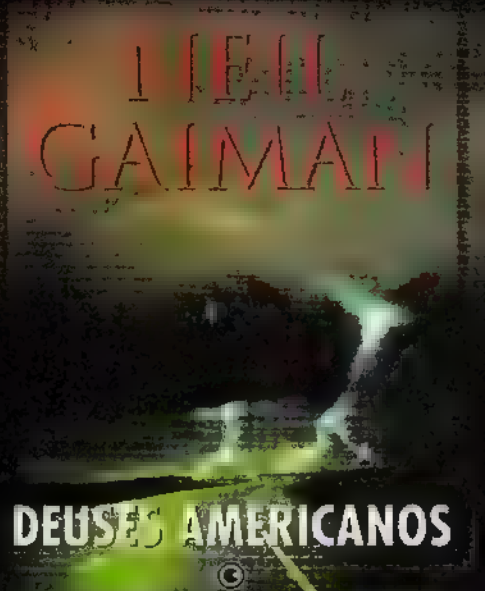
Tá legal, o visual promete, mas como é o jogo? [redacted] você irá se aventurar em mais de dez ambientes diferentes, cada um habitado por alguns inimigos chatos e um monstruoso chefe final. Parece um pouco com *Devil May Cry*: um tanto ação linear, alguns puzzles simples e elementos de RPG além de cenários em 3D e ângulos de câmera dramáticos. No entanto, não espere que Rygar repita os movimentos de Dante. A arma principal do gladiador, o Diskarmor (veja box) deixa tudo com um certo ar de *Castlevania*.

Apesar de ser novo ambiente em 3D, este novo capítulo na vida de Rygar consegue raptorar a magia de suas origens. Kanematsu garante que "será um *Rygar* totalmente novo, com uma atmosfera única".

Um bom exemplo da praticidade do Diskarmor em combate

"Simplesmente uma arca do tesouro de histórias. É uma sorte tê-lo em qualquer meio de comunicação."

Stephen King

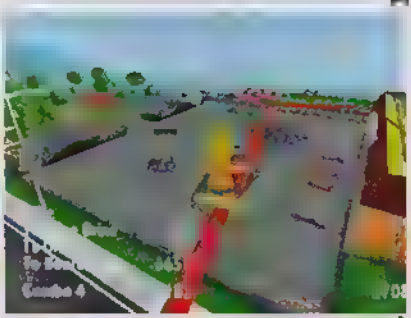


Deuses Americanos, a travessia de Shadow por um mundo de segredos e conflitos no mais recente lançamento de Neil Gaiman.

Coelho também Sandman: um dos melhores trabalhos de Gaiman, com a arte assinada por Charles Vess.

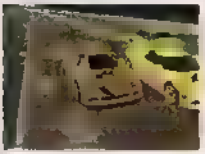
Simpsons Skateboarding

Electronic Arts • Terceiro trimestre — Quê?? Bart Simpson's Pro Skater? O nome é isso. Obviamente inspirado na série *Tony Hawk*, o segundo game com os Simpsons no PS2 terá cinco modos de jogo (Freeskate, Skate Fest, Track Contest, Skate School e H-O-R-S-E) e nove personagens jogáveis. A EA promete um monte de segredos e uma boa variedade de manobras para agradar aos fãs dos Simpsons e do skate.



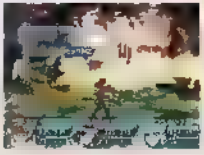
Total Immersion Racing

Empire • Setembro de 2002 — A Empire está cheia de segredos sobre seu [illegible]. Sabemos que [illegible] com dez carros licenciados (incluindo protótipos, e pistas reais do mundo todo. Como o nome diz, a idéia é deixar o jogador em um transe de velocidade, em que a realidade deixa de ser importante. Tá bom... só botar rápido e divertido, tá? Ah, e já que tocamos no assunto, que tal mudar esse nome bobo?



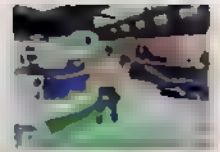
.hack

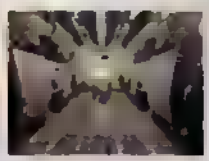
Bandai • Outubro de 2002 — O primeiro de uma série de quatro episódios este *hack* (leia-se "ponto hack") coloca no controle de um jogador que está no meio de uma partida de um RPG multi-player Online chamado ".hack World". Quando a coisa aperta no mundo virtual, Kite, seu personagem, deve salvar todo bagunçando a programação do "World". Para ajudar nosso herói digital, há uma série de personagens e aliados, além de um belo sistema de personalização de personagens. Com o game haverá um DVD com uma animação de meia hora, que ajuda a entender a história do jogo. Já existem planos bastante ambiciosos para o .hack: uma HQ baseada no game, parceria de uma peer a com a Disney.



HTX: Red Rock

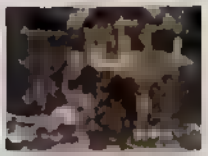
Lançadora • Lançado trimestre do ano? — Esqueça que o uniforme deixa o cara parecendo um atendente de posto de gasolina. Ele é um soldado tecnológico que tenta expulsar uma raça de aliens da colônia terrestre em Marte. Seu braço sintético tem uma série de ferramentas e armas, usadas nos combates em terceira pessoa. E o mais legal: nosso herói pode controlar robôs e mandá-los contados fazerem o trabalho sujo





Tenchu 3: Wrath of Heaven

Activision • Final de 2002 — Com *Shinobi*, *Ninja Gaiden* e agora *Tenchu* 3 dando as caras logo ali na esquina, estamos totalmente cercados por ninjas. *Tenchu* 3 se passa logo após os eventos do primeiro game (*Tenchu* 2 rolava antes, lembra?). A julgar pelo tempo que passamos jogando esta versão de trabalho, *Tenchu* 3 parece ser uma real evolução da popular série ninja. O que mais impressiona no título é o fato dos ambientes serem não somente imensos, mas apinhados de detalhes. As fases parecem vivas, com eventos se desdobrando de uma maneira diferente dependendo de como você se aproxima de seus objetivos. Por outro lado, *Tenchu* 3 também dá mais atenção ao desenvolvimento dos personagens: cumprindo certas tarefas, Rikimaru agora pode adquirir novas habilidades conforme o jogador avança no game. Tá certo. *Tenchu* 3 pode não parecer lá uma grande mudança em relação aos anteriores mas tenha em mente que houve muitas melhorias onde realmente eram necessárias: na jogabilidade.



Mega Man X7

Capcom • Sem data — Atire, salte na parede, corra. Some a tudo isso nosso amigo de armadura azul, em um jogo que não tem nada em 2D. Sim, você leu certo: *Megaman* finalmente está chegando à 3D

James Bond 007: NightFire

Electronic Arts • Final de 2002 — De uma estação espacial no fundo do oceano, *NightFire* se mostra excelente em suas dez fases. Parecendo [illegible] *Agent Under Fire*, este novo [illegible] as habituais [illegible] do espião, perseguições de carro e missões de stealth. O enredo e a maioria dos [illegible] tos, mas Zoe Nightshade e mais alguns nomes de *AUF* estarão de volta. A **Eurocom** [illegible] que desenvolve o [illegible] deixar a movimentação mais rea

PREVIEWS

Dragon's Lair 3D

	[illegible]
	Dragonstone
	Aventura
	80%
	[illegible]
Outras plataformas:	PS2 e Xbox
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
Próxima notícia	O [illegible]

Não, ele não é o Batman, mas este cavaleiro pode voar, uma vez equipado com a Dragon's Wing. Opa, disse voar? Na verdade, ele plana.

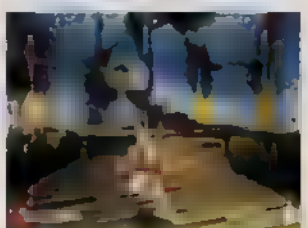
Pense rápido: suas cabeças estão ocupadas e lá vem um grandalhão com um machado ameaçador. O que fazer?

O PRÓXIMO DA BLUTH

3D actes

Depois de seu sucesso com *Dragon's Lair*, o artista Don Bluth produziu outra aventura de ficção para laserdisc [illegible] que isto também ganhará um tratamento em 3D? Thomas Konkol, da Dragonstone, disse que "Quando as pessoas descobrem que estamos fazendo *Dragon's Lair* em 3D, a pergunta seguinte é geralmente essa. Isso mostra que seríamos loucos se não fizéssemos *Space Ace* em 3D. É algo em que vamos pensar para o futuro."

Há vinte anos, a turma corria para os fliperamas [illegible] são de *Dragon's* [illegible] na qual o herói Dirk The Daring tinha [illegible] salvar a princesa Daphne do maléfico dragão Singe. A jogabilidade naquela época era tão complexa quanto a navegação em um menu de DVD (ou seja, simples pra caramba): você assistia às cenas animadas, movia o joystick ou apertava um botão para que o laserdisc (a versão dos anos 80 de um DVD) pulasse para a próxima cena, tirando Dirk do perigo... pelo menos por alguns segundos. Vinte anos de avanços tecnológicos fazem uma tremenda diferença. **Dragon's Lair 3D** leva o mundo de Dirk para o século 21, usando um colorido de de [illegible]

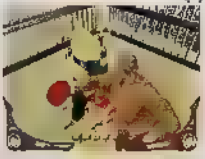


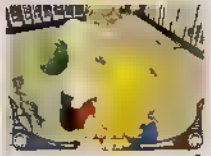
[illegible] ele é muito mais do que uma simples reformulação 3D do velho jogo. Thomas Konkol, diretor do projeto para o estúdio Dragonstone Software nos disse [illegible] para Arcade. Entretanto, criamos um passado mais denso. Quase um terço do jogo é completamente novo e os elementos que trouxemos da versão antiga foram muito expandidos. De certa forma, desta vez estamos contando toda a história[illegible]". Enquanto você avança lentamente pelo castelo, não bastará apenas acabar com os Giddy Goons: inimigos como os Giddles, o Lizard King e os Crypt Creeps juntam-se a numerosos dragões, diferentes tipos de cavaleiros e, como nos disse Konkol, o Gargula, um porco de um só olho... um personagem criado para o game original, que acabou sendo cortado na última hora e só dá as caras agora. Para ajudar a [illegible]tar esses e outros adversários ainda mais terríveis, Dirk conta com uma besta que dispara diversos tipos de flechas, além de sua fiel e inseparável espada. Nosso herói também terá novas habilidades, ao juntar elementos dos dragões que lhe permitirão resistir ao fogo, flutuar, enxergar através das paredes, restaurar a vida ou transformar sua espada numa lâmina de fogo. Apesar de tudo isso, Dirk ainda não será capaz de falar. Konkol nos confessa: "Dirk é mais adorável como o herói desajeitado que não tem muito a dizer".

A HORA DA VERDADE: O GAME ORIGINAL E A VERSÃO EM 3D

Black & Bruised

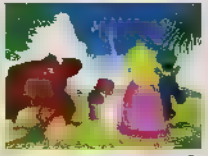
Majesco • Dezembro de 2002 — Ainda não testamos este jogo de luta, mas até se for pelo menos um pouco parecido com o clássico Punch-Out (SNES), estará perfeito. A **Majesco** parece apontar para o público mais jovem com esses gráficos poligonais com cara de desenho animado, mas a empresa garante que o jogo será interessante o suficiente para agradar os jogadores mais velhos também.





Mario Golf

Nintendo • sem data — Quando Mario não está salvando a princesa de seu bilionésimo sequestro, ele relaxa com seus amigos tomando umas bebidinhas e batendo uma bolinha básica. E você poderá se juntar a ele neste remake do clássico do Nintendo 64, o grande *Mario Golf*. A **Nintendo** está colocando o bigodão para treinar forte, como podemos ver por estas fotos. Tiger Woods já deve estar preocupado.

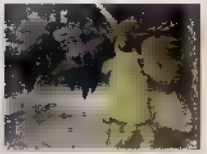


ZooCube

Acclaim • Julho de 2002 — Você está babando desesperadamente por um game de puzzle para seu GameCube? Talvez então você queira dar uma chance a este game da **Acclaim**. Aqui, uns animais sofreram mutações devido a experimentos científicos. Os jogadores usam seu ZooCube para a que cientistas forjasse para devolver os bichos a seu estado normal e levá-los até uma nave... bem, uma arca voadora sério!)

Batman: Dark Tomorrow

Kemco • Novembro de 2002 — Esqueça o magrelo metido a ninja do futuro que você é obrigado a chamar de Batman naquele desenho animado. Aqui você encarnará o verdadeiro Cavaleiro das Trevas neste belo game de ação em terceira pessoa. Use seu cérebro e seu punho de habilidades para enfrentar o crime da cidade e alguns vilões velhos conhecidos, como o Coringa. E graças a Deus, Robin, o mais-prodígio hirsuto fora do jogo.

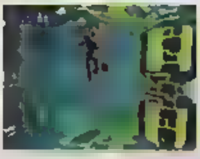


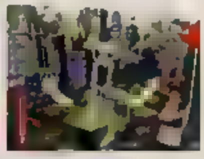
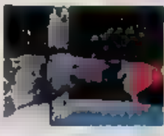
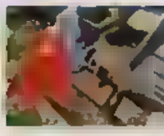
Evolution Worlds

Ubi Soft • Outubro de 2002 — Já vimos isso antes. *Worlds* é uma coletânea de jogos (*Evolution* foi lançado para o Dreamcast) agrupados. A **Ubi Soft** tem orgulho de seu sistema de geração de mundos aleatoriamente e de seus personagens de olhos grandes no estilo de anime. *Worlds* parece um simples remake, embora existam boatos de novos jogos e de um novo modo de jogo que o deixaria enfrentar os heróis fora do game normal.

Superman: The Man of Steel

Infogrames
Circus Freak
Ação
40%
Novembro de 2002
O jogo de Nintendo 64 [illegible] Infogrames [illegible] um jogo imenso, fiel aos quadrinhos do Super-Homem [illegible]
Talvez um pouco exagerado para os fãs do Super-Homem que não leem os quadrinhos.
Bizarro, Metallo, Mongul. Os inimigos do Super não são bonzinhos



Em seu atual estágio de desenvolvimento, *The Man of Steel* não tem o estilo de combate de *Tone of the Zealors* que veremos na versão final (acima), mas podemos garantir que é ótimo voar sobre a gigantesca Metropolis! Você pode até visitar alguns pontos conhecidos da cidade. O jogo terá ainda viagens ao espaço sideral, Apokolips e a Zona Fantasma, entre outros.

O game *The Man of Steel* funciona como uma seqüência para uma antiga aventura do azulão nos EUA, lançada nos Estados Unidos com o nome de *Engame*. Usando a aproximação do bug do milênio como ponto de partida, a história envolve Brainiac 13 assumindo o controle das máquinas à meia-noite do dia 1º de janeiro de 2000, transformando toda a cidade de Metropolis em uma "cidade do futuro".

Ao entrar no escritório de Eddie Berganza, hoje [illegible] apenas acha que a Infogrames está no caminho [illegible] **The Man of Steel** [illegible] dos quadrinhos que ele sabe estar mostrando um ótimo começo.

[illegible] teiro Bizarro, Metallo, Cyborg, Mongul e Parasita, e os aliados [illegible] Metropolis, que realmente justificam o nome da cidade, incluindo locações no prédio da LexCorp e na [illegible] visão de calor ou por um efeito deslocado azul e vermelho durante o vôo. As visões de raio-X e telescópica, respiração gelada, superforça e outros poderes devem ajudar a justificar toda a animação de Berganza e acalmar aqueles que pensaram que nunca veriam um bom jogo do Super.

[illegible]

Em sua visita a Apokolips, Superman deverá encarar uma perseguição especial no meio deste anel de asteróides

Nosso amigo Tony Hawk dirige a *Tony Hawk Foundation* (tonyhawkfound... org). Sua missão? Procurar melhorar a vida da sociedade... A fundação apóia programas focados na criação de parques públicos de skate e outras coisas. Esperamos que essas "outras coisas" signifiquem a distribuição de PSs para os necessitados

Tony Hawk's

Activision On • Novembro de 2002 — E lá estamos com o quarto jogo do venerável Tony Hawk. Provavelmente você deve estar se perguntando o mesmo que nós estávamos antes de jogar: o que a Activision e a Neversoft ainda têm para mostrar na série? Ainda bem que um monte de coisas. Para início de conversa, foi adicionado ao jogo um novo modo de carreira, que mudou bastante a jogabilidade: você agora anda por terrenos enormes com seu skate sem limite de tempo, e deve interagir com as pessoas, que lhe darão missões. Por exemplo, fale com um fotógrafo, e o cara vai lhe pedir uns truques pra ele fotografar. Ou corra para avisar seus amigos skatistas que a polícia está vindo. E olha que legal: se você cansar de andar de skate, pode tentar a qualquer momento um dos minigames incluídos no [illegible] jogos de tênis e basquete. Caro, a versão para Playstation 2 trará suporte para jogos Online. Será que haverá isso nas versões para Xbox e GameCube? A Neversoft ainda não falou nada a respeito, o que não é de se estranhar, já que os planos Online da Microsoft e da Nintendo ainda não estão 100% claros.

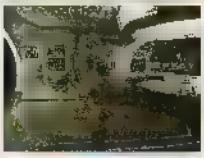
Pitfall: Crash

Photagram • Quarto trimestre — Tudo que o mundo precisa é de outro game de ação em 3D com robôs gigantes, e quem melhor para fazer isso do que a **Genki**, que já nos trouxe a velocidade de *Tokyo Xtreme Racer*. A ação de PC toma em Shinjuku, um bairro de NeoTokyo, onde os jogadores disputarão sem dó dezenas de lojas de produtos Hello Kitty e alguns bares de karaokê. Savvy na, otários:

Star Wars: Knights of the Old Republic

LucasArts • Novembro de 2002

O universo de *Star Wars: Knights of the Old Republic* ainda parece meio inabitado, mas finalmente vemos mais formas de vida nessas telas. Passando quatro mil anos antes dos eventos de *Episódio I*, *KOTOR* coloca o jogador no papel de um cavaleiro jedi, com os tradicionais elementos de RPG. Seu sabre de luz será como uma espada, e a Força funcionará como magia. O esquema do jogo lhe permite, a qualquer momento, controlar qualquer um dos três integrantes de sua equipe. O produtor Casey Hudson, da **BioWare**, explica que, nos combates, você controla um dos personagens, enquanto os outros dois lutam ao seu lado, usando a AI do game".



Crimson Skies

Microsoft • Quarto trimestre — esgamos este jogaço de combate aéreo da **Microsoft** e ficamos muito impressionados. Se a quantidade absurda de atividade para ela não é essencial, o esquadrão de aviões tentando metralhar impiedosamente o seu certamente irá. Mas nem tudo é ação. O enredo é absolutamente ativante, o uso estratégico do ambiente somado aos belos comandos certamente deixarão este game melhor do que sua versão para PC

XIII

Ubi Soft • Terceiro trimestre — O nome deste game da Ubi Soft deve ser lido como "treze" e é baseado em uma HQ francesa bastante popular na Europa. A história para esta bizarra mistura de FPS com personagens em cel shading em cenários realistas é mais ou menos assim: você é um soldado sofrendo de amnésia, tentando lembrar quem é. Tá. O enredo não é lá muito original, mas, pelo menos, o visual é

Que papo é este de WWE? A organização de luta livre não se chamava WWF? Sim, mas depois de anos de processos, a *World Wildlife Fund*, uma daquelas organizações "verde na tureba" ganhou os direitos sobre a sigla. Malditos pandas.

WWE Raw 2

THQ • Março de 2003 — Desde que *WWF Raw* fracassou devido a seus lutadores sérios e falta de atrações, a **Anchor**, que desenvolve o game está ocupada criando novas opções para *RAW 2*. Isso inclui modos de luta como Fatal 4 Way, King of the Ring, Hell in a Cell e outros mais. O game permitirá que quatro jogadores possam dividir o ringue para alguns bons e amigáveis tapas na orelha e chutes na barriga.

Duality

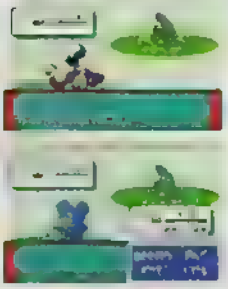
Phantagram • Final de 2003 — Uma agradável surpresa durante a E3, *Duality* parece ter muito potencial. Você escolhe entre três personagens (hacker, mercenário e "ser virtual" – algo como o Neo, de Matrix) e encara três aventuras diferentes em um mundo inspirado no livro cyberpunk "Neuromancer". A ação é em terceira pessoa, há elementos de RPG e os gráficos parecem bem legais.

Sega GT 2002

Sega • Terceiro trimestre — Antes que perguntem: sim, *Sega GT 2002* é melhor que o game original para Dreamcast. Agora que o temos em mãos, podemos apreciar direitinho os carros bacanas e um monte de coisas interessantes disponíveis. Por exemplo: termine entre os três primeiros em uma corrida, e você pode tirar uma foto do replay de sua corrida e pendurá-la em uma garagem virtual. O game é cheio de coisinhas assim.

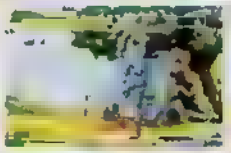
Pokémon Advance

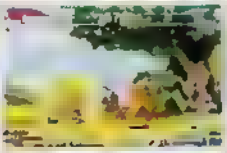
Nintendo • Sem data — Conforme novas telas deste novo capítulo da interminável saga Pokémon vão aparecendo, es[illegible] Game Boy Advance não vai mesmo acontecer. Ou, pelo menos, não nesta versão. As cores estão bacanas, mas o que a **Nintendo** pretende com estes gráficos quadriculados e fundos de cenas de batalhas tão vazios?

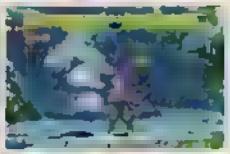


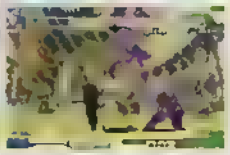
Street Fighter Alpha 3

Capcom • Agosto de 2002 — A versão Alpha 3 do Game Boy Adva[illegible] *Capcom vs. SNK 2* (Eagle, Iori e Maki). É uma pena que fazer seis ataques com apenas quatro botões seja uma droga









The Fellowship of the Ring

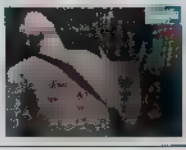
Universal • Outubro de 2002 — A febre Hobbit [illegible] game de *O Senhor dos A[illegible]* BA. O game [illegible] om batalhas [illegible] muita ação, e a **Universal** promete recheá-lo com muitas cenas dos dois primeiros livros

Die Hard: Nakatomi Plaza

Produtora:	Sierra
Desenvolvedora:	Piranha Interactive
Jogadores:	1
Gênero:	Tiro
% Em Português:	100%
Lançamento:	Agosto de 2002
Site:	www.sierra.com/games/diehard
A bola:	John McClane é um dos heróis mais bacanas da história do cinema
A mão:	Aquele motorista de limusine metido a engraçadinho está no jogo, mas...
E a pérola rara:	...algumas cenas bacanas do filme não estão

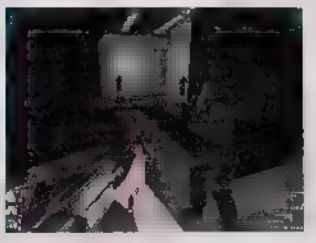
FELIZ NATAL, McCLANE

"Agora eu tenho uma metralhadora". Um pobre terrorista, antes e depois de cruzar com John McClane. Lembra-se desta cena? Os mais fanáticos pela série *Duro de Matar* terão muita alegria ao vivenciar alguns momentos de seu filme favorito. Além de cenas vistas na telona, muitos dos diálogos usados no game também foram retirados diretamente do filme.



Já anunciado nos EUA, **Die Hard: Nakatomi Plaza** está chegando agora ao Brasil, trazendo todos os acontecimentos do pior Natal da vida do policial John McClane. É evidente que você já assistiu ao filme estrelado por Bruce Willis umas 200 vezes, então, não vamos nos ater a detalhes sobre a produção do cinema. Saiba apenas uma coisa: o game é bacanzinho.

De todos os jogos baseados em *Duro de Matar* lançados até hoje, nenhum deles se mantevе tão fiel ao enredo original como este. Está tudo lá: o prédio da Nakatomi, os bandidos e os terroristas. Aquele policial bacana que ajuda McClane... a ação do jogo segue de uma maneira bem próxima aos eventos do filme, embora cenas-chave tenham sido tiradas de fora do jogo por exemplo, o game não explora em nenhum momento porque Mr. Takagi tira os sapatos, o que simplesmente aparece descalço em um certo momento e pronto. Como um game precisa de ação, o número de terroristas no prédio é absurdamente maior do que o visto nos cinemas, no filme eram apenas treze. Mas, e daí? De que vale esse monte de armas bacanas se não em ninguém pra acertar, não é verdade? Para complicar ainda mais as coisas, em um certo ponto, a equipe da SWAT invade o prédio e para eles, você é apenas mais um maluco armado que precisa ser detido. Os seguranças do prédio, por sua vez, você é o pior de todos. É que no caso da SWAT você pode evitar acertar um policial significa game over na hora. O melhor é se esconder e não deixa ser visto. Além do tiroteio, McClane deve resolver alguns puzzles, muitos deles baseados em cenas do longa.



Os gráficos estão muito bacanas, com muitos detalhes nos prédios bem representados. A movimentação dos personagens também está muito boa, graças ao engine de *Max Payne*, usado aqui.

É GUERRA!

Combates que simulam a realidade explodem em todos os consoles. Resolvemos dar uma olhada nos jogos de guerra que nos cercam.

Jogos de combate tático (do tipo que têm soldados à espreita e terroristas ocultos), atingiram tamanho ápice no PC, que até mesmo o exército americano está tentando garantir sua parte (Army Operations, um jogo de guerra para PC, desenvolvido pelos militares chamado deve chegar ao mercado em agosto). Com tanto sucesso, era apenas uma questão de tempo para que a mania de jogos de guerra alcançasse os jogadores de console. Pois chegou a hora. Um pequeno exército super-realista de títulos de combate está marchando em direção aos consoles este ano, e achamos que era nosso dever cívico mostrá-los para você. Preparado para as batalhas?

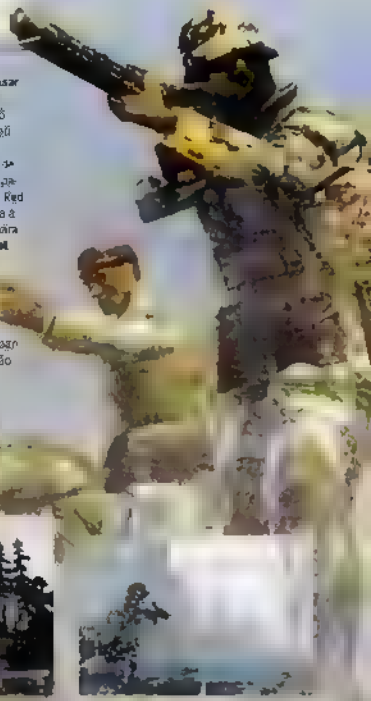
TOM CLANCY'S GHOST RECON

PRODUTORA: Ubi Soft
SISTEMA: Xbox (Outubro de 2002), PS2 (quarto trimestre de 2002)

O LADO DO BEM: Você comanda um esquadrão de seis soldados de elite conhecido como "Os Fantasmas" (The Ghosts), apelido que ganharam por serem muito sorrateiros. Dada a realidade crua da dificuldade deste jogo, o nome pode ser duplamente apropriado, se você levar sua equipe para um tiroteio antecipado.
O LADO DO MAL: Um grupo ataulhado de nacionalistas russos determinados a reerguer a Cortina de Ferro.
A MISSÃO: Ghost Recon dita do confinamento das embaixadas cercadas e das casamatas empoeiradas a ação tática do esquadrão que você tanto adorava em **Rainbow Six**. Aqui o tiroteio acontece em vastas planícies, florestas densas e entre os arbustos, com os quais misturamos nervos e a adrenalina do combate. Tais

uma expedição aventureira. Você terá que usar

seu esquadrão por grandes cenários na Estônia, Geórgia, Ucrânia e Geórgia (a antiga república soviética, não o estado americano)
A GRANDE JOGADA: [illegible] PC com os mapas do modo single player do pacote de extensão **Desert Siege**, a produtora Red Storm chou uma sólida experiência solo para a versão de PS2. Mas o verdadeiro chamariz para o Xbox é o combate online ou Ripleyer. **Ghost Recon** trata supõe para a fede de banda larga da Microsoft desde o primeiro dia, com voice chat, sistema de ranking online, uma variedade de modos para até dezesseis jogadores, e também todos os mapas multiplayers da expansão **Desert Siege**. A Ubi não disse se a versão de PS2 oferecerá modo de jogo online.



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

PRODUTORA: Ubi Soft
SISTEMA: Xbox (terceiro trimestre de 2002, disponível nos outros consoles no próximo ano)

O LADO DO BEM: Aqui não existe o espírito de equipe - apenas Sam Fisher, agente do Third Echelon, braço da National Security Agency. Melhor dizendo, ele é uma única [illegible] que se separou de seu grupo de [illegible] células. Sem superiores, trabalha [illegible] Alguns podem compará-lo a Solid Snake, mas ele é muito melhor do que [illegible] com aquele chorão do **Raiden**.

O LADO DO MAL: Mais uma vez você tem terroristas sob a mira de sua arma. Espere algumas boas surpresas, graças aos [illegible]

A MISSÃO: [illegible] é de um só homem, [illegible] deve se infiltrar [illegible] terrorista e salvar o dia. Pela ênfase de **Cell** para o que é secreto, é fácil compará-lo a **Metal Gear Solid**, mas o estúdio canadense da Ubi [illegible] outros jogos, a parte [illegible] cinemática é maior do que a jogável" - diz o produtor Mathieu Ferland. "**Splinter Cell** é muito mais voltado para a [illegible] do jogo". Embora o game tenha algumas cenas de transição, a maior parte do tempo é gasta de maneira ativa, quebrando pescoços [illegible] nos inimigos. Sam também é muito [illegible] do que [illegible] heróis [illegible] pode rastejar, escalar, pular [illegible], por entre cordas, e se apoiar nos corredores [illegible] com um pé em cada parede. Como todos os outros títulos de Tom Clancy, [illegible] realidade. Sam carrega uma arma modular que pode ser melhorada, uma visão [illegible] câmeras e espionagem para se observar sob portas e janelas, além de [illegible] de outros [illegible] eletrônicos.

A GRANDE JOGADA: Um competidor sério para Solid Snake não surge todo dia, e este jogo parece ser até melhor do que **MGS2**. A Ubi Soft elaborou efeitos de luz e sombra para **Splinter Cell** que são os mais incríveis que já vimos. Cada pessoa ou objeto projeta uma sombra para cada ponto de luz, que se movimenta e é realista, e não apenas puro efeito de cenário. O jogador pode [illegible] se esconder nas sombras e [illegible]

"Ele pode atirar nas [illegible] ou apagá-las para [illegible]

[illegible] mos entretidos por mais de três minutos apenas observando o movimento das sombras.

TOM CLANCY'S THE SUM OF ALL FEARS

PRODUTORA: Ubi Soft
SISTEMA: GameCube, PS2 (terceiro trimestre de 2002)

O LADO DO BEM: Um membro de uma equipe de elite [illegible] Bow. O que? Já não foi suficiente o cancelamento do campeonato de futebol americano [illegible] aqui você não joga como [illegible] obras de Tom Clancy [illegible] que depois de [illegible] Ford, e agora interpretado por Ben Affleck no filme [illegible]

[illegible] e na África do Sul [illegible] do filme que foi adaptado para o cinema, portanto [illegible] eles que assistiram ao filme já começam em vantagem em relação ao que esta [illegible] do filme.

A GRANDE JOGADA: **The Sum of All Fears** é mais importante como um título de GameCube do que de PC [illegible] que usa o engine do **Ghost Recon** ainda parece um pouco crua, e por isso [illegible] nha um acabamento melhor [illegible]

É GUERRA!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

[illegible]
SISTEMA: Xbox (Janeiro de 2003)

O LADO DO BEM: Aqueles adoráveis cafajestes de **Team Rainbow** estão de volta para mais uma rodada de heroísmo antiterrorista. Se você perdeu as aventuras anteriores, explicamos: eles são apenas a mais especializada equipe de operações especiais, enviada para resolver as mais difíceis situações internacionais.
O LADO DO MAL. Terroristas que sequestram inocentes, explodem bombas e fazem de tudo para infernizar nosso feliz planeta.
A MISSÃO: Impedir terroristas ao redor do mundo, em cenários como um quartel da America Central, um luxuoso banco londrino ou uma penitenciária americana decadente. A jogabilidade foi baseada no modelo de planejamento estratégico e execução do clássico **Rainbow Six**: uma preparação cuidadosa é ainda mais importante do que antes, pois nos jogos anteriores o mapa/radar da tela foi eliminado. Você dependerá dos sensores de batimentos cardíacos ou da nova visão térmica dos snipers para localizar os terroristas. Ah, e é bem difícil. Como na vida real, só um dos seus caras toma um tiro na cabeça, e era. Isto não é **Duke Nukem**, pessoal!
A GRANDE JOGADA: E é o **Rainbow Six 3**, o mais recente capítulo desta série superpopular. Com gráficos incríveis, realismo impecável, modificações e gráficos... agora que consegue ver as armas, e jogo online, este título traz para o Xbox o supra-sumo da ação tática.

DELTA FORCE: URBAN WARFARE

PRODUTORA: NovaLogic
SISTEMA: PSOne (Maio de 2002)

O LADO DO BEM: [illegible]
O LADO DO MAL: [illegible]

[illegible] Surpreenda seus [illegible] para abrir [illegible] as vítimas para as [illegible]

[illegible] faça um suicídio [illegible] sua trilha de sangue [illegible] de **Delta Force** [illegible] episódio de [illegible]

OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

PRODUTORA: Codemasters
SISTEMA: Xbox (Quarto trimestre de 2002)

O LADO DO BEM: A Força da OTAN na guerra fria dos anos 80.
O LADO DO MAL: Soviéticos linha-dura criando confusão.
A MISSÃO: Os russos tomaram três ilhas e é o seu trabalho colocá-los na linha. A versão para Xbox do sucesso de PC também vem com a campanha que a antecede, *Operation Flashpoint: Resistance*, que inclui uma nova ilha, outro personagem e nova história.
A GRANDE JOGADA: Flashpoint dá total liberdade para fazer o serviço: você pode controlar snipers e vários tipos de soldados como recrutas ou... e esta é uma das partes mais legais... utilizar veículos de transporte aéreo e terrestre, incluindo carros, aviões blindados, tanques...

As missões também não têm limites, você pode investigá-las como quiser. Porque não explora o mundo enquanto o está salvando?

MORTALMENTE NA MODA
A Zipper, produtora de SOCOM saiu em missão de reconhecimento para fotografar verdadeiros fuzileiros navais com seus equipamentos. O resultado: cada cinto, fivela, granada e arma nos personagens é exatamente o que você estaria vendo no campo de batalha. Dê uma olhada no equipamento ilustrado em um fuzileiro saído do game.

SOCOM: U.S. NAVY SEALS

PRODUTORA: Sony CEA
SISTEMA: PS2 (Agosto de 2002)

O LADO DO BEM: Aqui vai uma dica: dê uma olhada no nome deste jogo: você controla uma equipe tática de SEALs da marinha que fazem Rambo parecer Forest Gump.

O LADO DO MAL: Terroristas árabes, russos e tailandeses, e alguns criminosos europeus para dar mais graça.

A MISSÃO: Finalmente você visitará todos aqueles perigosos locais cênicos como a Tailândia, o Congo, o Turquestão e o Alasca, que você tanto vê nos noticiários de TV. Ainda melhor, você leva três de seus amigos SEAL nas doze missões individuais e pode comandá-los a fazer o trabalho sujo usando o fantástico microfone headset que vem incluso no jogo. Durante as missões você se infiltrará em bases, resgatará [illegible] fará do mundo um lugar melhor. Discrição e trabalho em equipe são mais importantes do que tiroteios ao estilo John Wayne: você deve preferir se esgueirar pela folhagem e apagar aqueles terroristas de um modo bem pessoal, de preferência com a sua faca. Não se esqueça de esconder os corpos depois disso! SOCOM também é um dos primeiros títulos do PS2 que você pode jogar online (sem contar o **Tony Hawk's Pro Skater 3**, lançado no ano passado), desde [illegible] tenha acesso à internet de banda larga [illegible] mente este jogo não dá suporte para conexões dial-up. Até dezesseis jogadores podem participar dessas pequenas guerras online, enquanto dão ordens uns aos outros via headset.

A GRANDE JOGADA: Como se o Voice Chat e a jogabilidade online já não fossem suficientes, **SOCOM** é tão realista que você pode querer usar uma cueca de Kevlar durante o jogo. Os inimigos seguirão suas pegadas na neve. Cada tipo de munição tem velocidade e propriedades de penetração diferentes, para que você possa atirar através das paredes (e de alguns terroristas) com algumas armas e com outras não. Os verdadeiros SEALs serviram como consultores. "Que[illegible] ter os clichês Hollywoodianos", diz Jim Bosler, presidente da produtora Zipper Interactive. "Eles queriam passar a mensagem que isso não é como Rambo." Os produtores gravaram até mesmo o diálogo dos terroristas nas línguas originais. Jogue bastante e você poderá escutar "Não atire! Eu me rendo!" em árabe.

UMA ENTREVISTA DE MATAR

O que fazem os melhores guardiões da América quando não estão combatendo o terror em todas as suas formas? Eles ajudam a fazer jogos, é claro! Mike Grasso, um condecorado policial de Los Angeles e especialista em contra-inteligência (ele treinou com a CIA) já serviu como consultor de diversos jogos de Tom Clancy. Nós poderíamos falar sobre a ficha dele, mas daí ele teria que nos matar. O boato é que ele é capaz de usar qualquer item de mobília, numa sala, para capturar seu oponente. Nós nos encontramos com uma Solid Snake da vida real, para um rápido interrogatório.

EGM: O que é exatamente uma operação "black bag" (mala preta)?

Mike Grasso: O nome vem de uma enorme sacola preta onde você guarda o seu equipamento. Cada vez que você via uma mala dessas sabia que os agentes tinham tudo que precisavam para garantir o serviço. [illegible]

EGM: De quantas dessas operações você já participou?

MG: [illegible]

EGM: Você trabalha como consultor para a Raven Shield. Qual o grau de realismo dos jogos?

MG: É o mais realista que podemos fazer sem passar muitas informações para os criminosos. Não é, de nenhum modo, um simulador de antiterrorismo, mas o [illegible] num curto espaço de tempo. Meu trabalho é garantir [illegible] as táticas, as formações, o equipamento [illegible]

EGM: Você acha que a tecnologia dos jogos já chegou ao nível onde pode ser uma boa ferramenta para treinamento?

MG: Eu acho que é útil nas fases de planejamento e logística. É por isso que a Raven Shield é tão boa. Mas nada se assemelha a carregar a sua arma sob a pressão dos disparos do inimigo.

EGM: Qual serviço é mais perigoso: operações especiais ou atividade policial?

MG: Atividade policial, sem dúvida. A diferença é que nas operações especiais, você sabe exatamente contra [illegible] policial, é só improvisação.

EGM: Qual foi o seu trabalho mais assustador?

MG: [illegible] moso grupo de motociclistas [illegible] numa quinta-feira, mas nós [illegible] mos numa terça-feira. Sorte nossa. A notícia havia vazado e eles estavam se preparando [illegible] explosivos para nos encontrar na quinta. O eta[illegible] que dois dias antes, os surpreendeu enquanto ainda [illegible]

EGM: Você sabe de coisas que tirariam o sono do povo americano?

MG: Eu tento esquecer esse tipo de coisa!

EGM: O que diria para os leitores que têm interesse em fazer parte de uma organização tipo Splinter Cell ou Rainbow Team na vida real? Algum conselho?

MG: [illegible] pratiquem esportes de equipe: futebol, hóquei, pólo aquático, etc. Mantenham boas notas, tentem entrar para um bom colégio, entrem no serviço público ou numa boa agência governamental.

Três não é demais

Link, Mario e Samus dominam os games e a *EGM* revela todos os segredos e informações que você precisa saber para se preparar para a chegada deste trio arrasador

Na Electronic Entertainment Expo (sim, a E3), os corredores estavam apinhados de jogos – milhares deles, criados por mais de 400 empresas diferentes. Pergunte a qualquer um dos visitantes que [illegible] (hur coisa que eles viram? Apostamos que [illegible] cionar Mario suspenso em um turbilhão de água [illegible] Mario Sunshine, ou Link navegando com seu veleiro em The Legend of Zelda, ou então o rosto da cibergata Samus Aran refletido por seu visor em Metroid Prime.

Mas não fique com inveja dos profissionais que tiveram a chance de conhecer o melhor da Nintendo no grande show que foi a E3: em breve você terá a oportunidade de experimentar esses fantásticos momentos. Todos os três jogos serão lançados para o GameCube (e Game Boy Advance) entre agosto deste ano e fevereiro do ano que vem. Serão os seis meses mais recheados de grandes lançamentos em toda a história da Nintendo. Para deixá-lo preparado para essa invasão de gigantes, trazemos informações secretíssimas obtidas durante nossa entrevista exclusiva com o game designer-mestre-guia Shigeru Miyamoto, que está supervisionando o desenvolvimento de todos os três títulos (essa é uma das razões por que eles possuem controles básicos bem semelhantes). Então, vire logo esta página para dar uma olhada nos filmes de Miyamoto que você não verá em nenhum outro lugar...

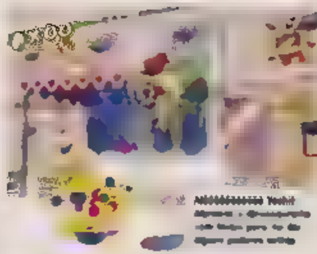
Por Mark MacDonald, Jonathan Budiak e Shane Bettenhausen, da EGM EUA

Ilustração.
Black Pushers Design

Super Mario Sunshine

Desenvolvido por

O... interessa, que diabos o maior astro da Nintendo esteve fazendo nos últimos seis anos? "Ei, por q... me culpando disso?" retruca Mario em uma entrevista exclusiva para a EGM Brasil. "Eu disse para a Nintendo: 'Por favor, me dê um novo jogo'. Mas eles disseram ... até termos uma nova ...". Enquanto esperava por es-



de N64 *Paper Mario*, um velho dublê em 2D

o peso que nem mesmo Yoshi quis saber de

Nintendo teve uma nova idéia.

qual você poderia fazer pichações na parede", diz Shigeru Miyamoto que, como você sabe, é o criador de Mario. "Você poderia disparar tinta spray e depois usar água para limpar tudo." Este conceito originou a maior novidade em *Sunshine*: uma bomba d'água portátil que o encanador pode usar para dar uma volta, atacar inimigos, dissolver quebra-cabeças, e muito mais (veja o box abaixo). Para o nome e o ajuste tropical do jogo, Miyamoto tinha outras preocupações práticas em mente. "Eu tinha prometido que lançaria (Sunshine) no verão", diz. "Então pensei, bem, se fizermos um tema que explore o calor e o verão, o grupo de criação se sentirá na obrigação de terminar tudo em tempo (risos)."

Mario 64 - O retorno?

Mesmo com a bomba d'água e os cenários praianos, muita gente fez piadinhas falando que a aventura do encanador para GameCube se parecia tanto com *Mario 64* que deveria se chamar Mario 65. Miyamoto mesmo não nega que *Sunshine* não foi uma revolução, mas uma evolução de sua plataforma criada para o N64. "O sistema (de *Mario 64*)", diz. "É sua versão expandida

quanto em *Mario 64* seu objetivo era

matar chefes de fase, etc. para apanhar

Miyamoto explica que *Sunshine* foi projetado para dar mais liberdade para o jogador explorar. "Em *Mario 64*, quando você escolhe uma área, não há muita coisa acontecendo lá. Há o foco principal da fase e só... *Sunshine*, não importa onde você esteja, terá áreas grandes, com um monte de coisas acontecendo ao mesmo tempo. Você pode estar no final (de uma fase), olhar para o canto oposto e ver coisas acontecendo lá. Essa é a maior virtude do game." Não precisamos de mais alguns minutos explorando o jogo para ver do que Miyamoto falava. Logo no começo da primeira fase, temos que escolher entre seguir em cordas bambas até o topo de uma série de torres, ou procurar a origem de alguns pedregulhos gigantes seguindo a lama de seu rastro.

Outra sutil, porém vital mudança, está no sistema de câmera do jogo. Muitos concordam que não é fácil manter os olhos no personagem em *Mario 64*, especialmente em lugares fechados e nas extremidades da tela. Embora seja muito cedo para dizer se *Sunshine* resolveu esses problemas, nós sabemos que Miyamoto fez progressos. Para começar, uma silhueta aparece mesmo

Mario está Bombando

Depois de recarregar em um lago ou através de garrafas jogadas por inimigos derrotados, Mario pode fazer ... mangueira especiais que você achará pelo game (como uma que lança o jogador direto para cima). Basta apertar o botão R para usá...

Receber um empurrão

Atacar

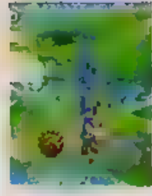
... Jogue um spray de água em sua boca até ele cair. Depois, ... "... " do Mario ...

Mario sabe rebolar

Todas as melhores habilidades de *Mario 64* estão de volta, ao lado de algumas novidades. Veja só que bacana

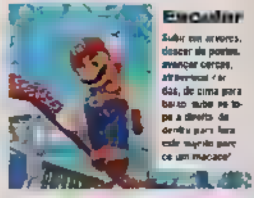
Pulei Pulei

É óbvio que Mario pode pular — este movimento é sua marca registrada desde *Donkey Kong*. Então, não é surpresa que ele esteja de volta com boas surpresas: um salto triplo (três vezes seguidas para alcançar as partes mais altas), um salto rotatório (faça um movimento circular de 360° com o joystick antes de pular), movimentos laterais e um salto na parede mais fácil, ricocheteando nos obstáculos (imagem acima)



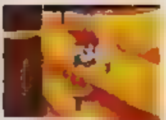
Artista da trapézio

Nas cordas bambas, é possível caminhar ou pular para chegar mais alto, ou ainda se as agarra, girar feito louco e soltar a si mesmo para novas áreas.



Escalar

Subir em árvores, descer de postes, avançar cercas, ... das, de cima para baixo, subir e ... a direita, de dentro para fora ... parece um macaco!

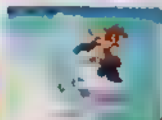


Segura o tchan

Mario continua com sua famosa "bundada". Ótima para nocautear inimigos e resolver alguns puzzles (como enterrar a prega acima)

Andar e deslizar

Dê um leve toque no botão B durante o pulo para deslizar sobre sua barriga. Tente pegar um declive para ganhar velocidade.



Carona

Além de cavalgar seu fiel amigo Yoshi, Mario pode usar sua lula a jato pela água, coletando moedas, evitando muros em movimento e outros obstáculos.

quando Mario está atrás de um objeto, dando uma idéia de onde ele está até a câmera localizá-lo. E usando o botão C do Game Cube, você pode dar um zoom (empurrando para cima), afastar (empurrando para baixo) e ver ao redor (esquerda ou direita). Tudo mais fácil e rápido do que antes.

Pronto para brilhar

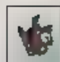
Não importa muito o que há de novo. O mais importante mesmo é se *Sunshine* pode render aos proprietários de um Game ... bons momentos no final de 2002. Nossa experiência jogando nos deixou esperançosos, mas, pelo menos para um homem, *Mario Sunshine* já é um sucesso. "O jogo salvou minha vida", nos confessa Mario pelo telefone, direto do Japão, onde está ocupadíssimo com seu próximo título, uma versão para GC de *Mario Kart*. "Eu perdi uns quilos, e não toquei em nenhum cogumelo durante um ano. Finalmente posso me olhar no espelho e ... mente 'Eu sou eu, Mario!'"

Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

Não é só a vontade de terminar o jogo que o fará se aventurar por este game 2D que chega em setembro. Não é o desejo de derrotar chefes, explorar vastos terrenos e coletar moedas. O que realmente o motiva em *Yoshi's Island* é o desejo de CALAR A BOCA DAQUELE GAROTO ESTÚPIDO! Veja bem, você joga como Yoshi, com um bebê Mario nas costas. Toda vez que você sofre danos, o projeto de encanador cai, e começa a fazer um barulho para lá de horrível. Isso deixa qualquer um maluco, especialmente depois de horas neste megaviciante jogo. *YI* é uma adaptação do original do Super NES, e claro que um modo para quatro jogadores está incluído.

Yoshi Morfador

Além de ser capaz de replicar as famosas "bundadas" de Mario, flutuar no ar, jogar ovos, comer ou cuspir inimigos, em certos momentos Yoshi pode se transformar em cinco veículos diferentes. Sim, eles parecem meio bobinhos, mas são bastante úteis



- Como um **helicóptero**, Yoshi pode voar até aquelas moedas fora de alcance
- Yoshi **submarino** pode mergulhar (obviamente) e disparar torpedos
- Yoshi precisa seguir os trilhos como um **trem**, e esta é a única maneira de conseguir pegar os itens no fundo do cenário.
- Quando se transforma em **carro**, Yoshi pode usar um mecanismo especial de elevação para evitar obstáculos.

- Yoshi **Toupeira** pode escavar por dentro da sujeira, subir paredes e atravessar telas.

Limpar

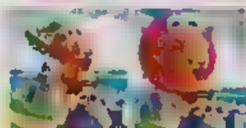
Leve bem a maleta mágica que pode esconder os inimigos, ou limpe o grafite nas arredores da cidade que todos pensam que Mario pichou.

Fazer crescer

Árvores e outras plantas (como o ...) brotam rapidamente com um pouco de H_2O. Use-as para alcançar novas áreas.

Resolver Puzzles

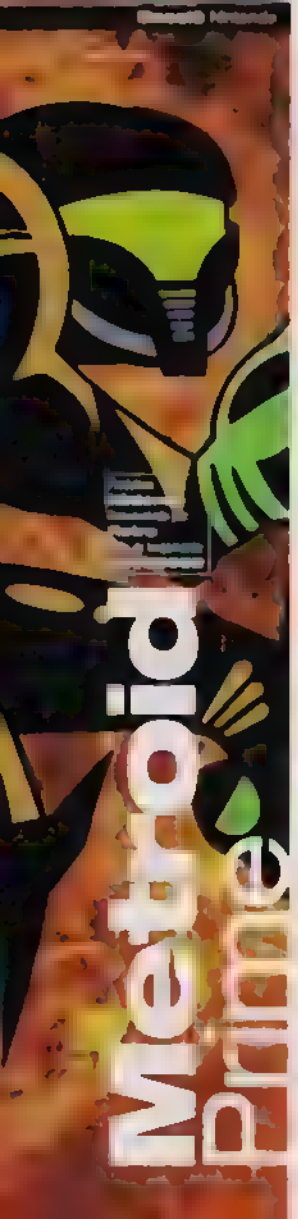
Certas partes das fases, como este moinho de vento, podem ser afetadas por seu spray d'água. Experimente-o para descobrir segredos.



...fazer mais um monte de coisas

Como encher o ... da fala e vê-lo explodir como um balão furado. Outra área tem Mario em uma ... gigante, atirando água para "empurrar" seu ... ao longo da superfície de um lago

Metroid Prime



Boa notícia **Metroid** [illegible] para o 3D [illegible] esqueceu-se [illegible] gatego [illegible] funciona aqui. [illegible] As más notícias daqui a três páginas você realmente ficará morrendo de vontade de jogar e o crescimento para novembro deixa uma sensação de estar indo [illegible] devagar. As pessoas ficaram um pouco preocupadas quando souberam que *Metroid* seria em primeira pessoa [illegible] conta Shigeru Miyamoto, que [illegible] tornando o desenvolvimento [illegible] que chegamos foi que a exploração de mundos realistas no espaço [illegible] melhor [illegible] em primeira pessoa, [illegible] estávamos apreensivos no [illegible] em [illegible] nem de dez minutos na fase, usando raios congelantes nos piratas e explodindo o Parasite Queen com cargas explosivas e mísseis, percebemos que *Metroid Prime* nos havia pego pelo pescoço.

Um Test Drive do Metroid

De acordo com Miyamoto, a primeira fase que jogamos é o estágio inicial do game [illegible] vale a menos que 10% do produto final. Os fanáticos por *Metroid* acharão a história de abertura bem familiar. Samus aporta em uma estação espacial destruída [illegible] al um pedido de socorro e ter [illegible] de fugir, uma vez que a seqüência de auto-destruição foi ativada. Es[illegible] piratas mais encarados, alguns canhões defensivos e um monte de vermes espaciais nojentos. É apesar de termos ressalvas pela falta de um modo de visualização mais livre enquanto Samus está em movimento (uma pena, já que quase fundamental na história dos jogos em primeira pessoal), a jogabilidade e os controles são, pelo menos, muito bem bolados.

Preocupado se *Metroid Prime* está pretendendo sua clássica sensação em três dimensões? Samus pode fazer qualquer coisa que ela fazia em 2D e muito mais. Além com os básicos de *Metroid* – correr, pular e atirar usa a Morphing Ball e dispara bombas. Pulando soltando bombas, por exemplo, está de volta como uma ferramenta sempre à mão quando Samus precisa se suicidar em momentos de desespero. Ela também [illegible] com sua sempre confiável Grappling Hook e quatro [illegible] pos de armas principais (a demo na E3, entretanto, só nos mostrou as armas de choque e raios congelantes).

Além disso, [illegible] logo vem em pinta de ser a rasador. Imaginamos que o esforço, o tempo e o dinheiro gastos no desenvolvimento gráfico se [illegible] um bom upgrade para

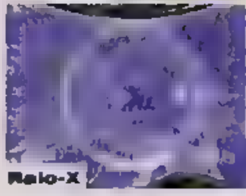
a na qual [illegible] game para a linha de frente novamente" [illegible]

Mas Metroid [illegible] apenas na aparência bacana e na ação contra alienígenas gosmentos. O principal foco [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] mas usamos o visor de scanner em quase todos os ambientes que estamos. "Um dos maiores elementos neste game é examinar objetos para obter informações" Mivamoto diz que você

Variações do **Visor**

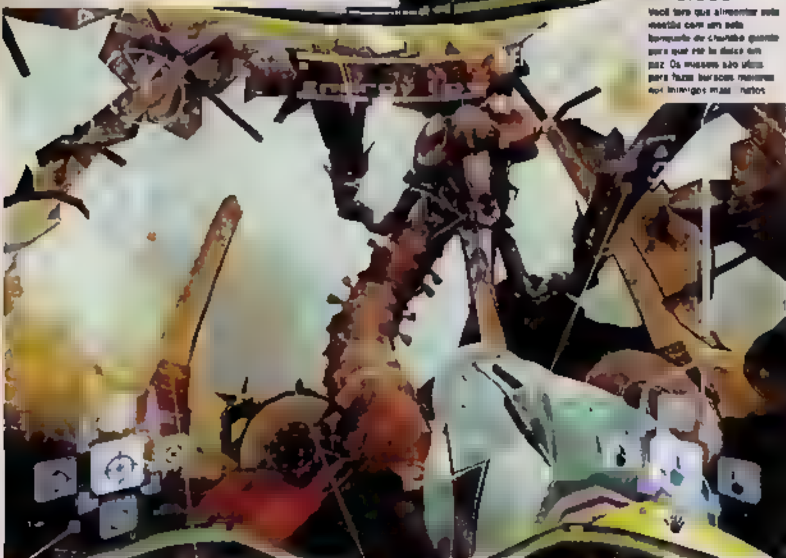
Combate

Scanning


Raio-X

Térmico

Por trás **da Máscara**



Sai fora, feioso!

Você terá que alimentar este monstro com um belo banquete de chumbo quente para que ele te deixe em paz. Os mísseis são úteis para fazer buracos maiores nos inimigos mais chatos.

1 Selecionando o visor

Samus tem quatro tipos de visores: Combate (este da imagem), Scanning (destrava portas, fornece informações e ajuda Samus a escapar dos caminhos), Raio-X (hmm... adivinha) e Térmico (revela inimigos no escuro).

2 Ícone de aviso

Já que os trajes especiais não permitem a visão periférica, o marcador aqui avisa se o perigo está perto. Ele pede a coisas que possam machucar Samus, desde ataques inimigos até barreiras especiais do jogo.

3 Radar

Mostra inimigos hostis e, mais importante, a distância entre você e os seus oponentes.

4 Mísseis

O velho Stand By para fire alternado. Mísseis são práticos para eliminar alguns inimigos com um só disparo. Este contador mostra o que você tem à esquerda.

5 Seleção de arma

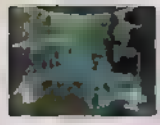
Movendo o C-Stick em uma das quatro direções pode-se selecionar as principais armas de Samus. Nós brincamos com armas de choque e o clássico mas competente, ambos equipados com Power-Shots que certamente provocará grandes estragos.

Tá legal...mas é *Metroid*?

Antes mesmo que você saiba o que é Metroid, veja as inúmeras versões de Samus Aran! Quantas delas são as favoritas?

NES Metroid, 1986 — *Metroid Prime*, 2002

Quantas vezes não vimos Samus se sobrar naquelas de soltar pum-pum-pum sem dizer nada.



Aqueles momentos de horror absoluto, quando descobrimos a grande ameaça

A gente nunca sabe muito bem como Samus sobrevive aqui e toda vez parecia um sobrevivente

...e de Ridley, um dos principais chefes de fases do *Metroid* original

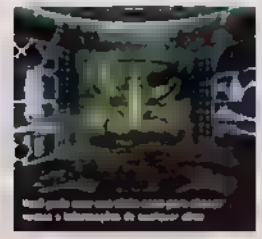
E como ele age?

Com tanta coisa no mundo Metroid, dar uma ... s importantes é essencia... prox...

"Eu realmente estava preocupado com a **Morphing Ball**, mas conseguimos criar uma transformação bem suave e fluente com a ação do jogo."

Jason Mewes

Mais uma das grandes ameaças que Samus vai enfrentar: muita ameaça para Samus



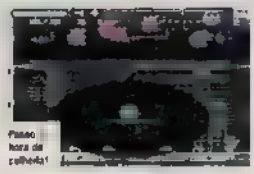
Mais uma vez uma criatura gigante tentando sugar a atmosfera do coitado dela

Metroid Fusion

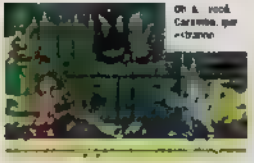
Super Metroid Advance ou uma Morphing Ball novinha em folha?

Passo seguinte: bombas

Passo 2: drible ao vidro



Passo 3: hora do pênalti!



Oh, você. Caramba, que estranho

The Legend of Zelda

"Vocês não imaginam o quanto eu queria falar sobre isso", disse Miyamoto ao anunciar o novo jogo. Mas ainda não era hora de falar sobre **Legend of Zelda** para os jogadores. Só daqui a alguns meses, quando a versão final estiver pronta, é que Miyamoto e sua equipe farão esse tipo de revelação em agosto, durante a Spaceworld. E Miyamoto está certo: a nova aparência

"Neste novo Zelda para o Cube, teremos a chance de oferecer aos fãs e jogadores um desenho que eles possam controlar."

-Shigeru Miyamoto

deixou que falar. Alguns aplaudiram a volta [illegible] mas muitos [illegible] os aficionados da EAD esperavam bastante quando o pequeno ser foi revelado ao público. Agora, quase um ano depois [illegible] a EAD [illegible] e [illegible] o [illegible] e [illegible] [illegible] [illegible]

Chamando Mr. Tingle

Se você tem o cabo link GC/GBA, pode chamar Tingle (o lazedor de mapa de *Majora's Mask*) para mostrar um mapa em seu GBA (não é necessário cartucho). Tingle pode colocar bombas e checar itens. Um amigo pode atuar como um co-piloto no GBA enquanto você controla Link no Cube

Mapa do GBA

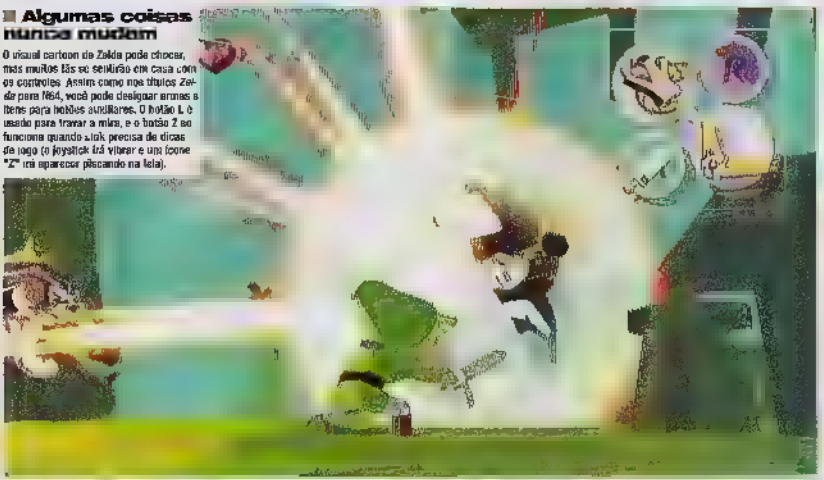
Bomba no GC

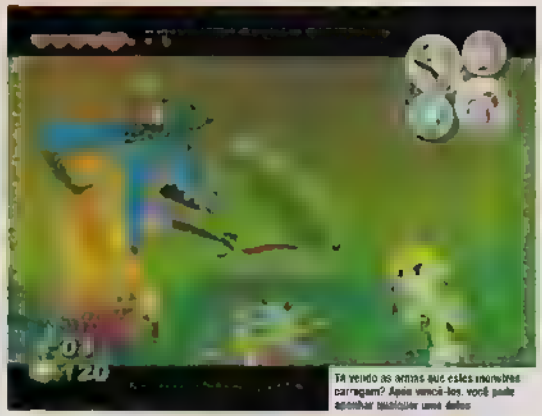
O ataque giratório de Link está de volta, fazendo o hardi ter um belo chilique destrutivo. Confirus estado uma boa maneira de se apanhar a grana...

Link agora pode ficar todo furtivo, no melhor estilo *Solid Snake*. Dá só uma olhada na expressão do garoto... coisa de agente secreto mesmo

Algumas coisas nunca mudam

O usual cartoon de Zelda pode chocar, mas muitos fãs se sentirão em casa com os controles. Assim como nos títulos *Zelda* para N64, você pode designar armas e itens para botões auxiliares. O botão L é usado para travar a mira, e o botão Z só funciona quando Link precisa de dicas de jogo (o joystick irá vibrar e um ícone "Z" irá aparecer piscando na tela).





Tá vendo as armas que esses monstros carregam? Após vencê-los, você pode apanhar qualquer uma delas

É hora da festa com um monte de Links

A Nintendo tem outro *Zelda* a caminho para o GBA, e mistura coisas antigas com algumas novidades. *The Legend of Zelda* GBA, que será lançado em dezembro, ofe um modo competitivo de quatro jogadores e também o cabo link do GBA com visual reformulado e novos desafios.

The Legend of Zelda: GBA é uma modernita versão do clássico de Super NES *A Link to the Past*.

...mas os gráficos do novo modo para quatro jogadores mostram boas melhorias.

Embora os quatro Links estejam competindo, em algumas aventuras eles devem agir juntos.

Um exemplo de trabalho em equipe: os quatro personagens devem ficar sobre os botões

mais de perto. Link tem alguns novos movimentos muito bons, incluindo um estilo Solid Snake de se encostar na parede, habilidades de se balançar em cordas e também para pegar as armas do inimigo.

Os novos movimentos de Link puderam ser usados em um dos níveis da demo, no qual ele explora a "Ilha das Bestas Misturadas" (ou coisa que o valha), uma fortaleza muito bem guardada. Escondendo-se nas sombras, escalando paredes e rastejando pelos dutos ajudam a evitar que seja capturado. Holofotes gigantes varrem a área, e Link pode até mesmo se esconder dentro de um barril para enganar os Mobliins que patrulham o local. É esse tipo de ação e tensão que elimina qualquer preocupação em relação a seu novo visual infantil. "Mesmo em ceel-shading", afirma Miyamoto. "O mundo é tão vasto e as pessoas serão capazes de experimentá-lo de uma maneira muito mais profunda do que em qualquer *Zelda* anterior."

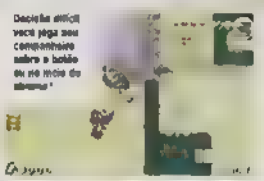
Outra área jogável nos mostra um centípede gigante vivendo em uma piscina de lava debaixo da ponte. Enquanto o lenhador se mantém parado e estático, apenas olhando de quebra caído o monstrengo e sua animação caprichada, achamos que as ações contra ele são o ponto alto da demo de *Zelda*. A pequena espada de Link não é páreo para a pele de armadura da criatura. Precisamos ser um pouco de genialidade para vencer. Com o Hookshot de Link

Ele pode ser fofinho, mas Link ainda pode desferir um bom ataque com sua espada

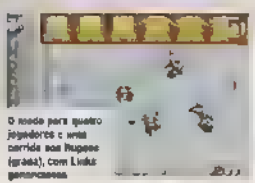
a motivação correta, balançamos sobre o poço ardente e afrouxamos um pedregulho gigante que aparece em cima. Três dessas balançadas fazem as rochas caírem sobre o monstro, enfraquecendo-o o suficiente para a espada machucá-lo. É até uma perfeita batalha com um chefe de fase de *Zelda* desafiador, inovador e emocionante.

A maior história nunca antes contada

Agora que você já viu os incríveis gráficos novos e experimentou a jogabilidade, o que mais pode surpreendê-lo em relação ao *Zelda*? O enredo. O slogan oficial, "A lenda renasce", é perfeito. Logo no início do jogo, Link comemora seu 12º aniversário com sua



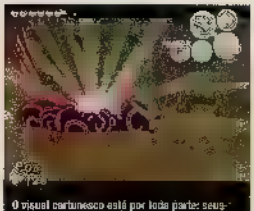
Decisão difícil: você pega seu companheiro sobre o botão ou no início da missão?



O modo para quatro jogadores é uma corrida aos Rupees (grana), com Links gananciosos.

Navegando por aí

Epona, a fiel égua de Link, parece ter desaparecido, mas o herói tem uma nova forma de transporte. Um bote bem legal, esculpido para parecer um dragão. Em uma fase, Link precisa navegar com o bote entre dois pontos em um determinado período do tempo, tendo de apanhar roupas pelo caminho. "O vento terá um papel importante neste jogo", diz Miyamoto, "haverá momentos em que Link estará navegando e você deverá prestar atenção à direção do vento". Você até percebe o ventinho enquanto veleja, vendo as roupas e o chapéu de Link balançando de forma bem realista.



O visual cartunesco está por toda parte: seus inimigos movem-se de uma maneira "colorida".

avô e irmã em sua estranha cidade pesqueira. Você herda sua roupa verde, sua marca registrada, enquanto April, a irmãzinha do coelhudo, o presenteia com um telescópio bacana. Ele olha para o céu e avista um enorme pássaro demoníaco sendo atacado por uma nave pirata. O pássaro ferido deixa cair uma misteriosa garota dentro da floresta e Link corre para investigar. Nesse ínterim, o pássaro alcança o pássaro ataca e pega April com suas garras. Com uma espada na mão e uma donzela em perigo, a aventura de Link começa. Gostamos da introdução e dos novos personagens, mas algumas questões ficaram no ar: Onde está a princesa Zelda? O que aconteceu com o coelhão Ganon? Este mundo é Hyrule? Infelizmente, Miyamoto não quis falar sobre isso. Isso que conseguimos tirar dele foi um misterioso sorriso de elfo.

"Este estilo gráfico tem muitos méritos. Realmente acho que o cel-shading adiciona muitas coisas interessantes ao game"

-Shigeru Miyamoto

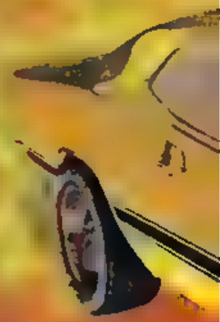
Link, mestre das armas

Link pode agora se apoderar das armas deixadas pelos inimigos, incluindo grandes espadas e bestas. Miyamoto promete que isso "irá para se tornar parte integral na jogabilidade". Por exemplo...

- Link pode usar bastões de madeira para acertar a cabeça dos inimigos ou para fazer fogueiras.
- Espadas grandes roubadas dos adversários podem atravessar muros finos e barreiras, mas elas são lentas e difíceis de se usar em lutas.

AROS FLAMEJANTES! LOOPINGS! PERSEGUIÇÕES!

[illegible] 1 e 2



Fãs de *Dukes of Hazzard* (sim, aquela série antigona que passava no Brasil com o nome de *Os Gatões*), sentem-se. A verdade é que o seu programa favorito era uma enganação. Em mais da metade das vezes que vocês viram o General Lee – aquele carro envenenado dos caipiras e elemento central da série – sair voando durante uma perseguição, não existia ninguém atrás da direção. "O carro era um projét[illegible] [illegible] gerai da produ[illegible] Reflections [illegible] [illegible] das vezes, usavam um canhão a vapor para disparar o carro por uma rampa."

Decepcionado? Mas antes que você reclame de [illegible] pela dura realidade, escute isto: Edmonson e sua equipe trouxeram o jogo capaz de arrumar essa situação. É Stuntman para PlayStation 2, o game que o coloca no acento de um ousado dublê [illegible] sim, você adivinhou – um filme de perseguição sulista com uma dupla de caipiras na sua versão do General Lee (veja no detonado um guia de todos os filmes do jogo).

[illegible] caprichado e o conceito criativo de *Stuntman* já foram responsáveis por muito falatório sobre o jogo, especialmente entre os donos de PS2 que ainda estão alucinados com *Grand Theft Auto III*. Para aumentar seu interesse: este é atualmente o grande jogo da Reflections, responsável pela série *Driver* para PSOne que, de muitas maneiras, abriu a estrada para *GTA3* (o disco de *Stuntman* traz um demo-teaser da próxima seqüência de *Driver* para PS2).

Ao contrário de *Driver*, que te deixa dar uma volta pela imensa cidade enquanto tenta escapar da polícia, *Stuntman* é um jogo de habilidade na direção que te faz seguir um caminho específico dentro de um cenário de filme, executando mano[illegible] d[illegible] diretor grita ordens na sua orelha. "Em *Driver* você dirigia por quase dois minutos sem que muita coisa acontecesse", diz Edmonson. "Mas em *Stuntman*, o foco está em pequenos momentos de extrema ação. Você está fazendo um filme, está [illegible] pacto e o máximo de ação possível." Em outras palavras: aqui não tem esse papinho de canhões a vapor ou truques sem motoristas. Quando você olhar o replay do seu carro dando grandes saltos, saberá exatamente quem está ao volante.

APERTE O

Por Lrisoln Boye
CINTO

AÇÃO!

ço diire

queno viarep

ção contin

a exatamente esse

"Nós não fizemos muito pesquisa sobre c

filmes e das nossas

STUNTMAN POR TRÁS DO VOLANTE

anos ass ... ações. Agora

especialistas para dar uma força

ao jogo, e foram logo atrás do melhor Vic

dejamos ... ele consta

para a equipe a trucagem de bas

SAI DE BAIXO!

TV de qualidade. Tratando-se de um game com replays que valem a pena. E se você for mesmo um diretor de cinema, brinque com a câmera e veja outros ângulos

botão. Aí, além de os. Dependendo do que é pe pode precisar de explosivos. Em exato ...ê bata num ed fício, explo- ...lo por completo. O seu personagem inclusive, chega a explicar como tudo isso fun- ...falso documentário entre as fases ...tretenimento educativ

to em que ela é detonada. O seu trabalho é fazer com que os truques sejam os mais excitantes e repletos de ... precisão no ganho su... mostra quantos ...você os está completando

os pontos e ... verificação para ajudá-lo a ... cada sequência. Você re...

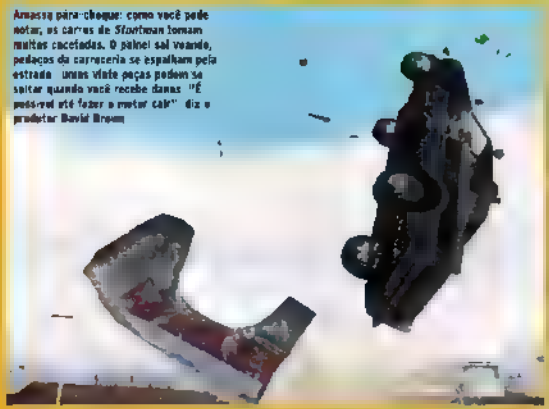
toces, no final de cada cena. Se o diretor estiver satisfeito com a sua performance, você pode ir para a próx ma fase. Senão, é hora de segunda tomada ... forem necessárias para ... o diretor vai ficar ... abugento cada vez que você faz uma bobagem). Uma quantidade ...

CORTA!

...logalidade de *Stuntman*, ... mãos firmes e muita concentração. ...

jogo tem um total de quarenta veículos que são usados em momentos diferentes, dependendo do filme e do truque que está sendo executado. Você pilotará um caminhão, uma carreta, um tanque, um Snowmobile, vários carros esporte, jipes militares, motocicletas e muito mais. Alguns desses veículos, como o riquixá motorizado de três rodas, são bem estranhos. Mas nenhum deles são carros reais, de fábricas existentes, principalmente devido ao abuso extremo que eles sofrem durante o jogo. "Certamente estava fora de questão usar carros de verdade", disse Edmonson. "Desistimos disso bem no começo. Conversamos com a guns fabricantes de carros, e apenas um ou dois estavam dispostos a conversar sobre o assunto, alguns não estavam nem mesmo dispostos a nos receber para discutir a idéia de ter seus carros sendo danificados em um ambiente urbano. Uma grande confusão." Os veículos em *Stuntman* conseqüentemente, se parecem bastante com os modelos reais, mas não são verdadeiros.

O manejo do carro se é familiar para todos que já jogaram os títulos *Driver*. E isso não quer dizer que a Reflections está reciclando a tecnologia de seus jogos de corrida de PSOne. Este game foi construído para o PS2 do zero. A equipe só está trazendo alguns conceitos, como a maneira que o carro roda com diferentes terrenos. O mecanismo de física de *Stuntman* levou dois anos para ser criado. Você sentirá isso na maneira com que o veículo treme, ou quando aterriza sobre a suspensão de quatro rodas independentes. Ou ainda quando você pula de uma rampa torta e balança num giro de 360°. É o tipo de coisa que você espera da Reflections, um estúdio de desenvolvimento famoso por distorcer as leis da Física para que as coisas sejam mais emocionantes do que na vida real. Jogos se lembrarão de *Destruction Derby* para PSone — eles podem muito bem ter sido o game mais frustrante se fosse 100% realista", disse Edmonson. "Se você bate em algo a 90 milhas por hora na vida real, você não será capaz de continuar dirigindo. Qual é a graça disso?"



Amasso para-choque: como você pode notar, os carros de *Stuntman* tomam muitas cacetadas. O painel sai voando, pedaços da carroceria se espalham pela estrada... umas vinte peças podem se soltar quando você recebe danos. "É possível até fazer o motor cair", diz o produtor David Brown.

"Um de meus truques favoritos de cinema é o giro em 360° de *007 Contra o Homem da Pistola Dourada*," diz Edmonson. Nem é preciso falar que a cena (acima) é reproduzida no jogo (abaixo).

E VAMOS ENCERRAR!

Aqui vai outra pergunta: Será que os donos de PS2 irão se divertir com um game que repete as seqüências de truques diversas vezes, até que acertem? *Stuntman* é definitivamente um tipo diferente de jogo de carro, não é realmente de corrida, nem combate motorizado, nem mesmo um desses jogos de pura direção como *Driver* ou *GTA3*. Mas ainda achamos que é viciante. Ficávamos ansiosos para repetir uma seqüência mal feita para ver se conseguíamos um replay com cenas mais espetaculares. E para nossa sorte, nem toda a ação dos truques é ensaiada. "Durante o seu avanço no jogo", diz Edmonson, "até facilitamos o que você deve fazer, para que existam mais opções". Ele cita uma cena de perseguição em Londres, como exemplo. Nela, você persegue uma van que estacionou num armazém. Se ficar na cola do van por toda a seqüência, você obterá uma certa quantia de pontos de precisão. Se você estiver se sentindo mais ousado, pode fugir pela esquerda, bater numa pilha de caixas e ainda ganhar uma porcentagem de bônus sobre a sua pontuação total. Fases posteriores também apresentam esse tipo de oportunidade. Você pode jogar de cara no chefe para perseguir os truques secretos de bônus, ou você pode pegar a rotina mais segura e seguir o script. É claro, não é assim que se faz as coisas mais emocionantes. Se você joga da maneira menos arriscada, pode até imitar *Os Gatões* e colocar os bonecos na direção.

É HORA DE AMASSAR

Destrua metal na arena de [illegible]

[illegible] de uma dúzia de rampas, loopings, explosivos programados, pilhas de veículos, fileiras de carros colocados em pé, que você pode derrubar como se fossem dominó, e ônibus escolares que você pode colocar lado a lado e saltar sobre eles. Um de nossos aparelhos favoritos é o lançador de carros que, quando acionado, arremessa [illegible]

[illegible] para seus amigos. [illegible] vem como uma amostra do tipo de truques [illegible]

COMO É BOM SER MAU

***Grand Theft Auto 3* é um dos games mais populares dos últimos tempos e até Stuntman incorporou um elemento básico desse sucesso: destruição desenfreada e sem limites. Vejamos o que mais os videogames estão preparando para satisfazer nossos instintos primitivos**

Por Renato Chiegas
com Brian

Acha que atropelar uma velhinha com um tanque de guerra é errado? Bem, claro que é, mas quando o assunto é videogame, questões assim estão simplesmente tendo cada vez menos. Não vamos nem começar mais um daqueles papos chatos e intermináveis sobre violência nos jogos, pois já sabemos como isso acabará. A questão é: por que é tão divertido ser mau? Em um ano como 2001, marcado por lançamentos de peso como *Metal Gear Solid 2*, *Final Fantasy X*, *Super Smash Bros Melee* e *Halo*, o game mais vendido foi o caos urbano de *Grand Theft Auto 3*. A Rockstar (produtora da série *GTA*) tornou-se referência para games polêmicos e controversos, como mostrou há pouco com seu *State of Emergency*, um simulador de revolta popular em que dezenas de pessoas dividiam a tela ao mesmo tempo, geralmente enfrentando o caminhão de suas metralhadoras, lança-chamas ou coisa que o valha.

Mas o que realmente agrada nesses games não é a violência. É o prazer de explorar cada cantinho dos ambientes podendo fazer o que quiser e, em muitos casos, ainda passar de fase. Neste tipo de game, há sempre coisas a fazer que não são necessárias para se terminar a fase. E, geralmente, essas coisas são as mais divertidas.

Em **Stuntman**, não dá pra negar que ainda mais bacana do que fazer os truques solicitados pelo seu diretor, é estraçalhar seu carro das mais variadas maneiras, fogando-o de cima de rampas, abismos ou sobre uma locomotiva em movimento. E como tudo o que é sucesso acaba virando tendência, outros jogos do gênero estão chegando além de um novo *GTA* poderá ir preparado seus dedos para a rebenta malfusos em Los Angeles, espatifar carros em Londres e outras coisinhas mais

Grand Theft Auto: Vice City

Produtora: Rockstar
Plataformas: Playstation 2 (possivelmente para PC)
Lançamento: 22 de outubro

Depois de muita especulação, finalmente um novo *GTA* foi apresentado na E3. **Grand Theft Auto: Vice City** agora é oficial, embora muito pouco tenha sido divulgado a respeito do título. Os fatos: é o primeiro game a sair do acordo de exclusividade entre a Rockstar e a Sony, garantindo a série no PS2 até 2004. O enredo se passará na cidade de Miami dos anos 80 (qualquer semelhança com o seriado *Miami Vice* NÃO é mera coincidência). Segundo a própria Rockstar, virará todo o glamour do poder e a "corrupção" daquela época.

E isso é tudo o que se sabe até o momento, mas o produtor Les Benzies garante que "embora pareça um desafio muito grande fazer um game superior a *Grand Theft Auto 3*, nosso progresso até o momento em *Vice City* está me deixando confiante que poderemos criar um produto realmente novador". Esperamos que sim. Em outubro a gente vê.

The Getaway

Produtora: Sony CEA
Plataformas: Playstation 2
Lançamento: novembro

O que muita gente pensava ser um game de corrida acabou se revelando o mais deslarado

clone de *GTA*. O ambicioso projeto está sendo desenvolvido pelo Team Soho. Pelo que foi mostrado até o momento, os três anos de produção do game serão justificados. *The Getaway* pretende ser um: a) game de perseguição de carros que lhe dá a habilidade de usar qualquer veículo que vier pela frente; b) um jogo de ação e tiro em terceira pessoa, com uma série de missões e um grande desafio; c) representar fielmente uma gigantesca área de Londres, onde você teria liberdade de ir aonde bem entender, e finalmente, d) simular com perfeição um filme policial dos mais violentos, com direito a uso de uma tecnologia inédita de Motion Capture. Tudo isso em um jogo só.

Bem mais realista e impressionante visualmente do que o sucesso da Rockstar, *The Getaway* tem duas estrelas: você inicia sua jornada pelo submundo do crime londrino na pele de Mark Hammond, um bandidão tentando se regenerar. Depois de sair da prisão, o cara vai levando sua vida normal ao lado da esposa e filho, como gerente de uma casa noturna, quando um chefão do crime organizado chamado Charlie Jolson resolve dominar o lado da cidade onde Hammond trabalha. Resultado: Jolson mata a mulher do coitado e ainda seqüestra seu filho. Daí pra frente é uma seqüência de missões suicidas contra praticamente todos os grupos criminosos londrinos, na tentativa desesperada de Hammond recuperar seu filho e vingar a esposa morta. Só pra citar um exemplo, em uma das fases/missões, Mark deve se infiltrar em uma delegacia de polícia, arrumar uma arma, matar um detetive e sair de lá ileso. Moleza, né? No meio do caminho, surge a segunda estrela do game, um policial chamado Frank Carter, um cara que passou toda sua carreira tentando prender Jolson. Ele acha que Hammond pode ser útil para ajudá-lo nisso. Como em um filme, as trajetórias dos dois personagens vão se cruzando gradativamente. Carter aparece em alguns momentos durante suas primeiras missões com Mark, mas vai se ficando um personagem cada vez mais participativo e importante, até que se torna jogável. No momento em que a história de Mark Hammond parece atingir o clímax, o enredo volta alguns momentos e você assume o comando de Carter para uma nova visão das missões que acabou de realizar com Hammond. No final, ambos os personagens dividem o desfecho do game em uma última missão. Coisa bem de Hollywood mesmo.

True Crimes: Streets of L.A.

Produtora: Activision
Plataformas: Playstation 2, GameCube, Xbox
Lançamento: final de 2002

Talvez uma boa maneira de descrever este game da Activision seria tentar um cruzamento bizarro entre *Max Payne*, *Headhunter*, *Shenmue* e *Grand Theft Auto 3*. Acredite, você irá encontrar elementos de todos esses games aqui.

Você comanda um ex-policial dos mais durões, agora trabalhando para o serviço secreto. Enviado para acabar com um esquema de lavagem de dinheiro envolvendo milhões de dólares e as máfias chinesa e russa, você vai passar o game todo sendo perseguido por toda sorte de matadores de aluguel, mercenários, capangas e bandidos. O game engloba três estilos diferentes: corrida, luta e tiro. É nesse momento que encontramos os jogos citados acima: quase sempre com duas armas nas mãos, para acabar com a bandidagem você pode se esconder atrás de caixotes e paredes, com um sistema de mira e tiro muito parecido com *Headhunter*, mergulhar em câmera lenta ao disparar (como no Bullet Time de *Max Payne*), sair dirigindo loucamente pela cidade a bordo de qualquer carro disponível (alguém aí disse *Grand Theft Auto*?) ou percorrer todos os cantos da cidade em busca de novos golpes para seus combates corpo-a-corpo, no melhor estilo *Shenmue*. Além de grandes ambientes para serem explorados, o caos impera ao volante: você pode andar à vontade pelas ruas de Los Angeles, acertando o que quer que esteja pelo caminho: um caminhão, um poste ou algum pedestre desavisado. Nas brigas em bares vale tudo para arrebentar o oponente, isso significa muita cadeira voando, mesas e garrafas quebradas. Bem mais realista que seus irmãos do gênero, *True Crimes* representa fielmente a cidade de Los Angeles, com uma série de pontos conhecidos da cidade representados no jogo. Os danos ao seu carro e a seu personagem também são mais realistas, o que pode conter o ímpeto suicida de alguns jogadores mais afoitos em detonar tudo o que se mexe (ou não) na tela.

CRUELDADE VIRTUAL

Cinco exemplos de como ser mau em um game:

1) Grand Theft Auto 3 – [illegible]

2) Conker's Bad Fur Day – O esquilinho [illegible] xixi sobre eles.

3) Stuntman – No modo Arena, coloque uma rampa mirando para a parede. Antes de saltar com tudo, certifique-se de ter recheado o topo dela com caixotes explosivos. Dá um belo replay.

4) State of Emergency – [illegible] amigo dele.

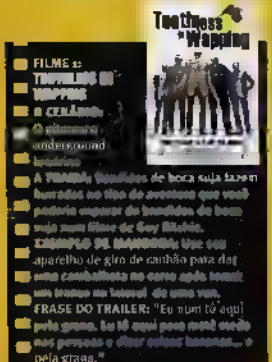
5) Grand Theft Auto 3 – [illegible] velhota atropelada.

ST

UNTMAN

Ah, o showbiz... glamour, dinheiro, mulheres, lates... além de fraturas expostas e outras contusões. Você está prestes a experimentar toda a ousadia de um dublê de Hollywood, em 25 cenas de um total de seis filmes diferentes, com orçamentos cada vez maiores. A melhor parte: termine um filme e você assiste ao trailer do mesmo, inclusive com trechos de suas proezas. Nem pense em sair para comprar pipoca, pois o seu lugar é na frente das câmeras. Está pronto? Cena um... tomada um... AÇÃO!

Por Fabio Marhein

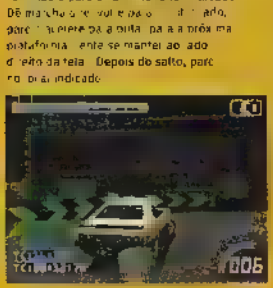


Cena 1

Logo ele arranca, siga em frente e faça uma curva em U no lugar marcado para fazer essa manobra, aperte ● e direcional para baixo. Depois do cavalo-de-pau, acelere, entre à direita e logo em seguida à direita outra vez. Acerte as caixas e vire à direita de novo. Depois a esquerda para entrar no túnel. Ultrapasse o ar pelo lado indicado e siga em frente. Acerte mais umas caixas e pare no local indicado.

Cena 2

Logo após sair, acerte as caixas e vire à direita. Ao bater mais umas caixas, vire na próxima à direita. Bata na porta da garagem, ultrapasse todos os carros e bata na porta lateral. Vire à direita em frente e bata nas caixas. Vire à direita em frente e entre à esquerda. Depois, esquerda de novo e pare no local marcado. Dê marcha à ré, vire à direita, pare, acelere para a outra área e pare na plataforma à frente. Se mantenha do lado direito da tela. Depois do salto, pare no local indicado.



Cena 3

Suba a rampa e acelere em frente no galpão. Acerte as caixas e entre no próximo galpão. Faça um ziguezague pelos caixotes e depois se mantenha à esquerda para saltar os carros de polícia. Continue em frente, faça mais uma curva em U no local marcado, entre à direita e acerte as placas. Mantenha-se à esquerda para escapar do carro de polícia, entre no túnel, ultrapasse o pilar logo à esquerda e o próximo pela esquerda. Siga em frente e pule o obstáculo em frente, subindo com as duas rodas da esquerda na rabua que está do lado direito.

Cena 4

Aqui você terá que perseguir um veículo usando um carro de polícia. Logo no começo, passe entre os cavaletes e continue a perseguição. Entre à esquerda e continue atrás dele. Quando chegar a uma área grande e aberta, acerte os barris depois e siga ao galpão. Pegue à esquerda e siga o cara bem de perto. Passe pelo lado esquerdo do primeiro contêiner e depois pelo da

do direito do segundo. Passe por mais um container e siga em frente. Acerte o carro que você está perseguindo para jogá-lo na água, e depois breque pra não ir nadar com ele.

Cena 5

Agora você terá que grudar em uma van. Siga-a de perto e se mantenha do lado esquerdo. Vire à esquerda, depois à direita, à esquerda, à direita e à direita novamente. Entre no galpão e pule as caixas no caminhão, passe o outro caminhão pelo lado esquerdo e continue seguindo a van. Vire à direita, siga em frente, passe pela plataforma à direita, e vire à esquerda. Entre no galpão, siga em frente reto até a marca no chão. Agora é só detonar o carro com o botão L1.

Filmagens concluídas, agora é só assistir ao trailer do seu filme e curtir uma brincadeira na arena de *Stuntman*: é moleza, basta...

Cena 1

Siga em frente e entre à direita pela cerca. Acelere e salte sobre a casa, acertando a chaminé. Vire para a direita, pule entre os trens, pegue à direita, acerte a cabana pegando fogo e vire à direita outra vez. Pule pelo outro trem e vire rapidamente à direita. Passe pelo lugar marcado e depois siga pelos outros dois pontos marcados. Continue em frente, entre pela cerca, pule a primeira pista e passe pela esquerda da outra. Entre pela cerca outra vez e continue em frente. Vire à esquerda em direção ao posto de gasolina e pise fundo para passar pelas torres. Vire à direita para passar por dentro de uma placa e volte para a pista. Prepare-se para fazer o pulo, acione a nitro com o botão L1 e pule a ponte.

Cena 2

Saia na rota do carro que passará na sua frente e pule o buraco na pista. Entre à direita, siga em frente, entre pela cerca e prossiga. Passe pelas árvores, saia pela cerca e continue atrás do cara. Passe pelo celeiro, siga em frente e entre pela cerca mais uma vez. Pule por cima da cerca e faça uma curva em U. Agora pise fundo e salte a ponte quebrada para fechar a cena.

Cena 3

Saia e tome cuidado com o trânsito. Suba a ponte e pule em cima do trem. Acelere e fique no lugar marcado. Quando chegar à estação, dobre do trem e continue pela plataforma. Volte e siga em frente, passe entre os carros, fique à direita da van estacionada, acerte a placa e depois a mesa. Siga pela esquerda, passe pelos dois carros e depois vire à direita e logo após, à esquerda. Perto do posto, siga pela esquerda do carro e acelere para o portão 2. Atravesse o trem e siga para o outro lado. Faça uma curva em U e vá para o portão 3.

Agora vem a parte difícil: passe pelos trens, vire à direita e vá para o portão 4, entre as plataformas. Continue em frente, e logo que você cruzar as pontes, vire à esquerda do trem. Se você sobreviver a isso, basta seguir até o portão 5 e completar a cena.

Cena 1

Comece ultrapassando a van pela direita, e depois o carro azul pela direita também. Bata na parede e cuidado com o trânsito, pois você estará na contramão: fique pela direita e depois vá para a esquerda. Volte para a direita para encarar mais trânsito, e distante a área de construção à esquerda. Volte para a pista, vá

mais umas construções e volte para a pista.

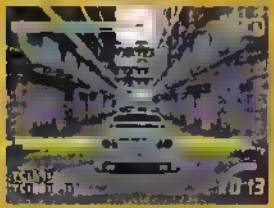
TUK TUK NO FUSA

Afinal, que diabos é uma Tuk Tuk? Você usa a bizarra motoca ai ao lado em uma série de truques em *Stuntman*. Mas comentamos: quem anda com uma coisa desta pelas ruas? Afinal, alguém já viu um troço desse? Cartas para a Redação

Ultrapasse mais um táxi pela direita, pule a rampa no caminhão e tente ficar do lado esquerdo, pois há menos trânsito. Mais um salto aqui e você estará pronto para ultrapassar mais uma mesa, vire à direita e depois a esquerda na segunda saída. Detone mais uma mesa e, finalmente, saia pela janela.

Cena 2

Depois de virar à esquerda duas vezes, pare na área marcada e volte de ré. Quando atingir um veículo, vire para a esquerda e vá em frente, desviando dos carros e caminhões. Ultrapasse o táxi pela esquerda, o caminhão pela direita e o próximo caminhão pela esquerda. Acerte o lixo da esquerda e depois o da direita, salte a rampa perto da van, atropele as caixas e passe pelos caminhões. Acerte as caixas na calçada e siga pela esquerda. Vá em frente e salte pela rampa, aterrizando no trailer.

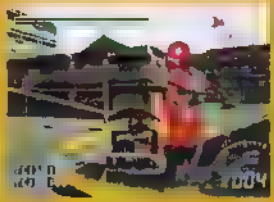


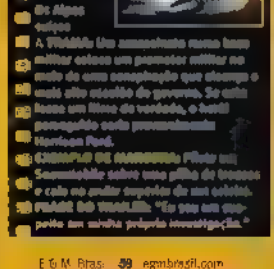
Cena 3

Agora você estará ao volante (ou seja lá o que for) que se usa para guiar esse treco. De uma volta em frente e depois à direita pelos becos. Acerte as caixas no lado direito. Vire à esquerda e ultrapasse o táxi pela esquerda, atropelando outras caixas do lado esquerdo e depois mais algumas que pareciam estar salvas do lado direito. Salte a rampa do lado direito (tente estar o mais rápido possível), e acerte a coluna de sustentação. Ultrapasse o caminhão pela esquerda e o próximo pela direita. Vire à esquerda, passe pelo corredor e vire à esquerda de novo, depois à direita, e na avenida, cruze até a calçada. Ultrapasse mais um caminhão pela direita e se esprema pela passagem indicada. Agora pare na área marcada e veja o Tuk Tuk do homenzinho ir da frente ser detonado pelo caminhão.

Cena 4

Chegando à rua, siga entre os carros e passe perto da explosão, passe pelo círculo, mas cuidado para não passar em cima da bomba e explodir junto. Vire para a esquerda e passe pela rampa. Logo depois vem uma curva em U. Detone as mesas e depois saia pela porta de madeira, passando perto de mais uma explosão. Depois do pônei há mais uma explosão. Acelere e salte pela rampa. Vire à direita, faça mais um salto, e logo em frente há mais uma explosão. Siga pela ponte e salte sobre o helicóptero. Ao cair, vire para a esquerda, depois à direita para passar outra ponte. Passe por ela antes de explodir e siga em frente. Passe entre os veículos, acerte o trailer (uma velocidade moderada para não capotar), e logo depois passe entre mais uns carros e ao lado de mais uma explosão. Agora é pé na tábua e saltar na velocidade máxima.





Cena 1

Neste trecho você estará pilotando umas motos de gelo. Siga em frente e acerte os esquis que estão do lado esquerdo, e o pista de salto. Continue até chegar ao restaurante. Suba as escadas, faça uma curva em U no local marcado, aproveite o embalo e detone mais umas mesas. Continue e saia do restaurante pela janela. Ago á siga em frente o pato. Ao cair, siga em frente e salte novamente. Vire à esquerda, faça uma curva em U e continue a perseguição. Em frente, há mais um salto; ao cair, vire para a direita e siga em frente. Ao chegar à zona marcada, aperte [illegible]

Cena 2

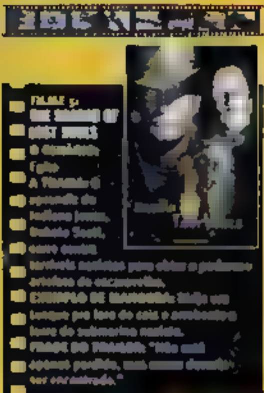
Tome cuidado com as bombas que serão arremessadas contra você. Vire à esquerda, passe perto da explosão (na área marcada, vire à esquerda e entre na próxima explosão. Siga em frente e prepare-se para mais uma explosão. Entre pela cerca e salve, pois lá vem... adivinhou, mais uma explosão. Continue em frente, passe por outra explosão, [illegible] não, elas não desistem). Agora se prepare para voar depois de passar por outra explosão, acerte o alvo e faça o salto mais em frente. Siga adiante e você vai começar a ser caçado. Passe pela bomba em frente, dirija pelas árvores e pedras, e depois vire à direita. Tome cuidado com a próxima curva à esquerda, vá em frente e pule a rampa. Corte antes da árvore rala. Passe perto de mais uma explosão, e corra em direção à outra árvore que está caindo. Salte a rampa para terminar mais uma cena.

Cena 3

Novamente ao volar e de um carro, você deverá seguir outro veículo por uma pista de gelo. Logo de cara, acerte o poste de ponte (só o poste marcado, ou seu carro irá cair). Depois

passe pelo lado d... vito da pedra e volte para ... passe entre os d... caminhões, det... Passe ... de vez ... vire à esquerda e depois à direita. Acerte a rampa e, depois do salto, faça uma curva em U. Siga em frente e vire à esquerda. Passe pelos caminhões e pelas árvores caindo. Atravesse a cerca e diminua a velocidade para fazer a curva logo em seguida. Vire à esquerda e acelere para fechar a cena com uma manobra bem dolorida.

Hora de voltar à arena. Desta vez você terá que ... completa, mas cuidado, pois há ... pelo caminho.



Cena 1

Passe ... dois caminhões e ... em frente. Bata em outro caminhão, atropele

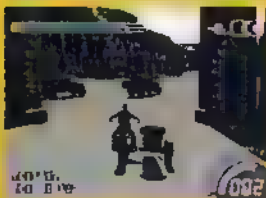
umas mesas, prossiga e faça uma curva em U no local marcado. Caia e continue em frente. Vire à esquerda, e pouco mais à frente faça mais uma curva em U. Vire à esquerda outra vez, siga e passe ao lado da explosão. Vire à direita e, mais à frente, você deverá fazer um salto e cair no local marcado. Aterrize e vire à direita. Passe entre o tanque e a parede, siga em frente, vire à esquerda e aperte L1 na zona marcada.

Cena 2

Evite bater nos carros e na parede. Passe pelos caminhões e acerte alvos pelo percurso. Acerte o caminhão que virá a seu encontro, e depois detone mais uns alvos. Passe pela área com os explosivos e, pouco mais adiante, haverá outra área explosiva. Vire à direita para mais uma explosão. Siga até a rampa, salte e, ao cair, acerte os alvos, ... explosivos. Atravesse a parede e ... na área marcada ... Acerte ... e complete a cena.

Cena 3

Para esta cena você pilotará uma moto com uma garupa lateral. Comece ultrapassando o caminhão pela esquerda, atropele o portão, tome à esquerda e pule na rampa mais adiante. Quando cair, continue em frente e faça uma curva em U. Passe pela passagem marcada e você estará em uma escada. Passe pela explosão e vire à esquerda. Passe entre os dois caminhões, atropele a metralhadora, faça o próximo salto a umas 40 Mph, e depois



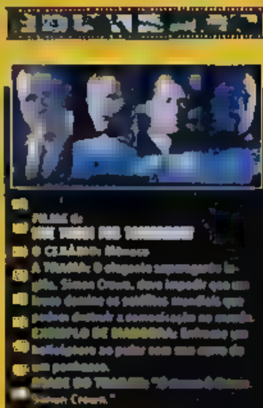
uma curva para a direita. Acerte os barris, vire à esquerda, se espreme pela passagem e acerte a outra metralhadora que está do lado direito. Logo depois vem mais uma curva em U. Vá para a rampa (também a 40 Mph) e salte. Siga pela direita, vá para a próxima rampa e salte. Depois disso vire à esquerda. ... Detone ...

entre os dois pilares. Agora faça outra curva em U. Volte e vire para a direita: um carro começará a segui-lo. Siga em frente e, na última curva à direita, diminua a velocidade, mas logo depois acelere novamente. Assim você estará na velocidade certa para fazer o último salto da cena.

Cena 4

Comece fazendo uma curva para a esquerda. Detone as caixas, vire à direita e saia. Vire à esquerda, ao redor do monumento, e siga em frente. Acerte mais umas caixas e vire à esquerda novamente. Na área marcada, aperte L1, que irá disparar um tiro e acertar o monumento. Passe entre os tanques e faça o próximo salto. Ao cair, vire à direita, acerte o alvo e ultrapasse os dois caminhões pelo lado indicado. Passe pelos explosivos e atire no tanque à sua frente. Atropele o alvo, vire à direita, passe entre os caminhões e faça mais um salto. Agora acerte as asas do avião, siga em frente para mais uma explosão, e um pouco mais à frente para uma outra. Atropele o lixo, entre na ruazinha, acerte a mesa, siga e acerte outras mesas. Vire à esquerda, siga em frente e pise fundo para o último salto deste filme.

Mais uma vez na arena, agora você só deverá ... salto: passe pela rampa e mande brasa.



Cena 1

Persiga o carro amarelo que está à sua frente, vá pela esquerda do caminhão, e ultrapasse uma série de veículos: sempre pelo lado indicado: será um pela direita e quatro pela esquerda. Depois vem outro carro, ultrapasse esse pela direita, o seguinte pela esquerda e mais um pela direita. Depois de todas essas ultrapassagens vem um salto, que conclui a cena.

Cena 2

Passe entre os carros, siga ao lado de uma explosão, faça uma curva em U e entre no túnel (não deixe que o helicóptero o ultrapasse). Ultrapasse o carro pela direita, tome cuidado com a explosão e saia do túnel passando por perto da zona indicada. Agora ultrapasse o carro pela direita antes do caminhão chegar, vire à esquerda e passe por mais uma explosão. Entre pela cerca, vire à esquerda e passe por outra cerca. Vire à direita, passe os carros, pule a ponte quebrada e depois ultrapasse um carro pela esquerda e um caminhão pela direita. Vá a toda velocidade pelo lado direito da pista, e cuidado com pedras que vão cair pela esquerda. Depois vá para o lado esquerdo da pista e faça uma ultrapassagem pela esquerda. Desvie do tráfego, entre no túnel e passe entre os caminhões. Siga em frente e aperte ... na área marcada para detonar o helicóptero.

Cena 3

... um carro pela direita e o seguinte pela esquerda. Fuja do carro da polícia, entre pela esquerda e volte para a pista. Vire à direita, siga e vire à direita. Ultrapasse um carro pela direita, e o próximo pela esquerda, depois mais um pela direita e outro pela esquerda. Agora salte pela rampa. Siga, faça uma curva em U, vá para a área onde há um bar, dirija pelas mesas continue em frente. Acerte mais umas mesas e desça as escadas. Passe pela cerca e salte pela rampa em frente. Pare na área marcada.

Cena 4

Siga em frente e atropele umas caixas, depois vire à direita e acerte as mesas. Desça pela escada, ultrapasse o veículo pela esquerda, se esprema pela passagem entre o carro cinza e a parede, volte para a esquerda, siga e ultrapasse a van pela esquerda. Um pouco mais adiante, passe entre os carros cinza e atropele a construção. Salte pela rampa a uma velocidade de 50 Mph, siga em frente e vire à esquerda. Vá para a calçada da direita. Hora de mais uma rampa, salte a uma velocidade de 70 Mph, mantenha a esquerda, siga em frente e vá para o lado esquerdo da pista. Detone umas mesas e vire à esquerda. Mais adiante você deverá fazer uma curva em J. Ultrapasse o primeiro carro pela esquerda e o próximo pela direita. Chegue até a van, antes do tempo acabar e tudo ... pelos ares.

Cena 5

Nesta última cena, comece indo entre os postes, e siga atropelando as mesas. Volte, siga em frente, ultrapasse o carro pela esquerda, prossiga em frente e atropele as mesas novamente. Ultrapasse o próximo veículo pelo lado esquerdo e passe pelo trailer do caminhão. Mire na rampa em frente e salte a toda velocidade. Faça uma curva em U, ultrapasse mais uns carros, há mais um salto em frente. Logo depois, faça a curva à esquerda, ultrapasse o carro pela esquerda e acerte os alvos. Há mais alguns alvos logo em frente, depois detone o Café. Diminua a velocidade, vire à esquerda. Você terá um tempo para atravessar o local. Passe perto de duas explosões. Na reta final, aperte ... na área marcada e é isso aí. ...Cortaaa!

Produtora: Atari
Desenvolvido por: Reflections
O melhor: O caos do modo Arena
O pior: Enormes, gigantescos loadings
Web Site: ...

Não me lembro de outro jogo ter causado tantos ... na Redação (ou danos materiais, ... de nosso colega ... "Destruidor" ...). ... há como negar o fato de que o jogo é difícil para ... em certos momentos ... (talvez difícil demais, mas é discutível). Se você é o tipo de jogador que ... consegue passar cerca de uma hora na mesma fase ... nem chegue perto de Stuntman. Saiba que nenhum dos desafios é fáceis ...

... o deixa radiante para qualquer maluquice que ... fator ... em seguida. E a variedade ... do jogo significa que você estará ... direção ... De pular ... de moto ... passar carros ... pelas ... de ... de Stuntman ... jogar, não dá mais pra parar!

Greg

Parte aventura desenfreada, parte tortura medieval ...

Orlando

Stuntman não é um jogo para preguiçosos. Ao mesmo tempo difícil, divertido, ágil, complicado e irritante, o game consegue cativar qualquer um que insistir um pouquinho. ... é certo, **algumas explicações antes das fases não seria nada mal**, assim poderíamos iniciar os filmagras sabendo previamente ...

...ador. Repetir as mesmas fases ... vezes pode ser ... do que ... o jogo ... liberdade ... modo Arena ... não ... realistas não pode ser ruim.

Renato

VISUAL | SOM | JOGABILIDADE | DIVERSÃO

Reviews

Este mês

Depois da ressaca da E3, é hora de voltar aos nossos postos em frente aos consoles e mandar brasa nos lançamentos. E olha que não foi pouca coisa. Se a cobertura da E3 reduziu nosso espaço na edição passada, este mês voltamos ao normal, com dezenas de títulos espalhados por onze páginas. Aceleramos nas pistas, batemos aquela bola básica, detonamos todo tipo de monstros, trocamos tiros, encaramos jornadas de RPG... teve de tudo um pouco. Tudo para poder mostrar os jogos que você deve sair correndo para comprar e jogar, e aqueles de que você deve correr na direção oposta, fugindo o mais rápido possível.

Nossa filosofia de avaliação

A EGM Brasil avalia os games baseados em sua originalidade, diversão, jogabilidade e em como eles se comparam a outros títulos da mesma plataforma. A escala é simples e vai de 0 a 10. Sempre que um game receber nota 10, pode estar certo de estar diante de um dos melhores jogos da história, um verdadeiro revolucionário, superior a tudo em seu gênero. Já a nota 0 significa que o game é uma porcaria completa, algo que você deve evitar a todo custo. No meio do caminho está o 5, dos games medianos. Simples, não?

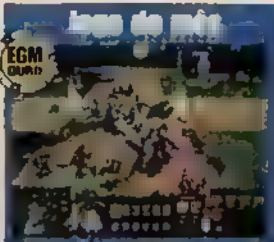
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

Nossos selos

[illegible] Platina [illegible] ...ção que um jogo pode receber

[illegible] de Ouro [illegible]

[illegible] igual ou superior a 8 (mas menores que 9) recebem o selo de Prata



Gun Survivor 3: Dino Crisis

O melhor: A [illegible]
O pior: A história
[illegible]

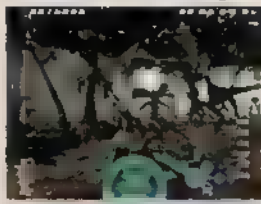
Produtora
Capcom
Desenvolvido por
Capcom
Jogadores
[illegible]
Web Site
www.capcom.co.jp

[illegible] ...a cai duro no chão, mas logo [illegible] ...Gun Survivor 3: Dino Crisis absolutamente sem novidades e completamente sem originalidade. [illegible] ...ria. O enredo é tão fraco, confuso e cheio de [illegible] ...m buscar uma justificativa para a matança de [illegible]

Renato

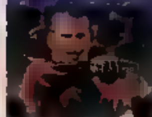
[illegible] ...dos. Gun Survivor 3: Dino Crisis e assim, desde o [illegible] ...dizer [illegible] medo. Na [illegible] meio de dinossauros gigantescos [illegible] A jogabilidade é boa, e os comandos são extremamente fáceis [illegible]

Augusto



VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	5	5,5	5

World Fantasista



O melhor: A [illegible]
O pior: [illegible] a coisa fica feia demais

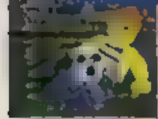
Produtora
Square
Desenvolvido por
Square
Jogadores
[illegible]
Web Site
www.square.co.jp

A Square deve estar de brincadeira. A empresa tem [illegible] ...foi abe... [illegible] ...um dos piores games de futebol da história. Os gráficos são bonitinhos, mas [illegible] ...são iguais, com pequenas variações [illegible] ...s efeitos, uma total falta de [illegible]

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	6	3,5	2

[illegible]



[illegible]o Media
Desenvolvido por
[illegible] Dreams
[illegible]gadores
Web Site
www.media-jogo.com

O melhor: Um gigantesco número de jogadores
O pior: O modo Story é um pouco longo demais

[illegible] muitos jogos de futebol [illegible] lançados na onda da [illegible] vertido, honesto e com uma jogabilidade muito superior a uma série de games mais "sérios". É evidente que o jogo é fácil, praticamente sem desafios e com dez segundos de treino você já está marcando [illegible] [illegible] na Redação.

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	5	8.5	[illegible]

[illegible]

PC CW
Desenvolvido por
[illegible]
Jogadores
Web Site
www.[illegible]

O melhor: Lembra os velhos games de Arcade
O pior: As fases são muito longas e cansativas

[illegible] tonitas e eles [illegible] perfeitamente com os [illegible]. **A jogabilidade é muito simples e eficaz** [illegible] uo e mais [illegible] conto. O legal é [illegible] próprios [illegible]

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	[illegible]	[illegible]	5

Mega Race 3

[illegible]
Desenvolvido por
[illegible]
Jogadores
[illegible]
Web Site
www.[illegible].com

O melhor: [illegible]
O pior: Falta de informações sobre a corrida

As duas primeiras versões de Mega Race fizeram su[illegible] E você ainda tem a vantagem de escolher a atitude cabível a cada altura da corrida: se estiver na frente [illegible] **Mas o maior problema aqui, além dos efeitos simples e dos [illegible], é a sensação [illegible]** [illegible] o que está acontecendo. [illegible] você pode não [illegible]

Augusto

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	[illegible]	6	5

[illegible] 2002

Produtora:
Electronic Arts
Desenvolvido por
EA Sports
Jogadores
[illegible]
Web Site
www.easports.com

O melhor: É um grande simulador de Fórmula 1
O pior: O Rubinho deixar o [illegible] passar

[illegible] levar o game ao estrelat[illegible] nesse ponto [illegible] **o jogo consegue simular muito bem a sensação de estarmos ao volante de um carro de F1.** Não que eu [illegible] tenha pilotado [illegible] [illegible] visual [illegible] respectivos [illegible]

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	8	7

Space Race

Produtora
[illegible]
Desenvolvido por
Melbourne House
Jogadores:
[illegible]
Web Site
www.infogrames.com

O melhor: Ótimas animações em cel-shading
O pior: Pistas maçantes. Que é que há, velhinho?

Space Race é um dos poucos jogos de corrida de [illegible] [illegible] eguinhos Looney Tunes, deixa a con[illegible] [illegible] trás e é o melhor do gênero [illegible] em outras palavras, é melhor que Sta[illegible] Super Bombad Racing [illegible] Mas não se empolgue muito, velhinho. Quando chega a hora [illegible] Crash Team Racing de vida, o game derrapa na [illegible]. **Os controles são bons e conseguem reproduzir a [illegible]** [illegible] para game [illegible] a [illegible] bizarra. E alguns fant[illegible] em [illegible] de animações [illegible]

Chris G.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Sky Gunner

Produtora:
Atlus
Desenvolvido por
Pixel Arts
Jogadores:
[illegible]
Web Site
www.atlus.com

O melhor: Excelente senso de vôo
O pior: [illegible]

[illegible] a requisição de um anime de [illegible] game. **Pense na batalha final de O Retorno de Jedi, e você terá uma idéia do tipo de bagunça que o aguarda.** [illegible] sistema de combate [illegible] sabe em quem está atirando, ainda ele es[illegible] é alto, além de [illegible] esquentam, fica tenso.

Ciro

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	[illegible]	[illegible]	8

Disney Golf

Disney Interactive
Desenvolvido por

1-4

O melhor: É fácil de jogar
O pior: O Mickey não CALA AQUELA MALDITA BOCA

...ulpe a Nintendo e seu Mario Golf. Depois ...vado que é possível criar um jogo de golfe interessante, divertido e fácil, parece que basta trocar Mario por algum outro personagem engraçadinho e pronto: sucesso instantâneo. Mas a coisa não é bem assim. Mickey e sua turma podem até parecer uma boa aposta para um jogo assim, mas a aparente obrigação de deixar o game simples acaba irritando. Pra começo de conversa, cada vez que você vai faz... do Mickey dando dicas, instruções e todo o tipo de conselhos. Toda vez. Toda hora. Caramba, a vontade ... mala... isso ... você escolhe... O que temos é ... padrão... Mario ... de aprendizado... jogo. Completando o pacote, há alguns minijogos bem legais, ... pouco ... real

[illegible]

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	5	7	4

V-Rally 3

O pior: ... novidades

V-Rally está de volta melhor do que nunca, com mais pistas, mais carros e muito mais diversão. Apesar de não estar muito diferente de seus antecessores, o estilo já consagrado da série foi mantido, assim como a jogabilidade e até mesmo o som ...
... Arcade ... os gráficos, apesar de ... detalhados e possuem efeitos bem legais na lataria. **As pistas também estão melhores, e há muito mais elementos nos cenários**, coisa que faltava ... game. Bem que ... som não acompanhou o pi... atração em pista ... mantido os elementos de sucesso dos anteriores, e algumas melhoras principalmente nos gráficos ... a equipe de produção ... pouco mais ...

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7	8	8	6

The Mark of Kri

Produtora: Sony CEA
Desenvolvido por: SCEA San Diego Studios
Jogadores: 1
A melhor arma: O machado de batalha
O melhor: ... combate
O pior: A troca de armas é muito lenta
Web Site: www....com

Fui jogar The Mark of Kri com poucas expectativas e ... abordado com a qualidade deste estranho, mas surpreendente jogo de ação, aventura. Kri mistura o ingênuo senso de aventura da Disney com um clima mais sombrio e maduro, resultando em algo hiper violento. Acreditem: **este game não é para crianças**. Ele faz Conan, o Bárbaro parecer Mogli, o Menino das Selvas. Muito do combate envolve girar a alavanca analógica direita para travar a mira em alvos individuais ou em grupos, já que constantemente ... estará enfrentando vários inimigos de uma só vez. Pense nisso como uma espécie de sonar. Depois que escolher suas vítimas, elas são designadas para botões no joystick, dando a habilidade de atacar vários inimigos simultaneamente. A qualidade ...

[illegible]

... de animação ... depois que o personagem ... a cabeça de um inimigo na parede ...
... elementos de stealth ... gostei principalmente do ... combate que permite ... mas ... fáceis ... da jogada ... impressionante ...

Jonathan

Mas que po...?! De onde saiu este game? ... se alguém pegasse as melhores partes de um ... e a excelente animação ... e substituísse as cenas ... dilacerados, gargantas degoladas e carnificina em geral ... combate é uma overdose de adrenalina em combos ofensivos e ... importante ... Genial! Isso sem mencionar ... em ... as fases. **Kri ... o melhor em ação que o PS2 tem a oferecer**. Jogue-o!

Mark

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	8	7

MX SuperFly Featuring Ricky Carmichael

THQ

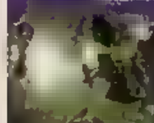
O melhor: Um grande número de pistas e eventos
O pior: A física nada realista

MX SuperFly tem a física mais maluca que já vi em um simulador de motocross. A maneira como você ... para todos os lados enquanto salta é ... Não entendo como um jogo com tanto foco em realismo nas motos e circuitos permite tamanha bizarrice. Se bem que isso pode ser visto de forma positiva, pois aumenta a diversão. O design das pistas merece destaque. O que pode parecer um amontoado de rampas e buracos é, na verdade ... dos que, dependendo da forma como você pilota, pode resultar em uma corrida graciosa ou em uma palhaçada completa ... evitar fazer ... durante a corrida ... de motivo ... ser tão variante ... comparado ao jogo anterior da série, este traz melhorias como novos minigames, ... mais ... completo, embora difícil de dominar ... editor de pistas ...

[illegible]

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	7	6	7

[illegible]



Produtora: 3DO
Desenvolvido por: 3DO
Web Site: www.3do.com

O melhor: O visual é bacana
O pior: Os monstros parecem o Ozzy depois de ...

... **um jogo de ação tendo alvos ...** E se a habilidade de ...

Joanna

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	4	3	1

Aggressive Inline

Produtora: AKA Acclaim
Desenvolvido por: Z Axis
Jogadores: 1-2
Tente para: Game Boy Advance
Web Site: www.acclaim.com

O melhor: Você pode fazer o que quiser, onde quiser
O pior: Falta um modo para criar um personagem

Eu sei, você já terminou Tony Hawk 4 uma dúzia de [illegible] BMX também não te agrada tanto. O que fazer até Tony Hawk 4, que só deve c[illegible] Aggressive Inline, oras! **Este jogo está lado a lado com os melhores de sua espécie.** Ele lhe dá ambien[illegible] [illegible] ando em cada fase uma área secreta escondida, o que já multiplica o fator replay do título. Além das fases sem bolacas, Aggressive também agrada [illegible] todos os níveis. Minha única reclamação [illegible]

[illegible] ocê é um daqueles patinadores com os que não aguenta mais ouvir um monte de coisas de skatistas que ficam te chamando de franguinho ou coisa do tipo? Bem, chega de sofrer, meu caro companheiro de botas com rodas alinhadas. Depois de jogar Aggressive Inline, aqueles otários com pran[illegible] as estarão chorando para serem seus amigos. Agressive não somente tem um visual matador: **seus sete ambientes gigantescos são capazes de envergonhar até as monumentais cidades de Jet Set Radio** [illegible]

Cleo

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	8	8

Legion: The Legend of Excalibur

Produtora: Midway
Desenvolvido por: [illegible] Studios
Jogadores: [illegible]
Prefira: Baldur's Gate
Web Site: www.midway.com

O melhor: Itens mágicos legais
O pior: Combate bobo e repetitivo

[illegible] pe[illegible]. Apenas abalsérrimo e ignorei as pessoas me perguntando por que diabos eu estava jogando um game de PSOne [illegible] que eu queria mesmo era a jogabilidade, um RPG de ação no estilo Baldur's Gate [illegible] que realmente reclame de Legion foi o seu balanceamento, totalmente inexistente. Você [illegible]

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
4	4	5	3

[illegible] Experiment 626

Produtora: Sony EA
Desenvolvido por: High Voltage Soft
Jogadores: [illegible]
Momento John Woo: Detonar alienígenas com sua arma "seis-em-um"

O melhor: Passar por cima de poças de lava
O pior: Câmeras vertiginosas demais

Se não fosse pela incrível dor de cabeça que eu estou sentindo agora, haveria muit[illegible] são de deixar qualquer um tonto. Você precisará de muita habilidade para dar saltos precisos. Deixando de lado esse grande defeito, 626 não deixa de ser uma forma interessante de se criar um título licenciado. Ele antecede o filme, acompanh[illegible] tudo que está na mente [illegible]. Até a [illegible] bom, [illegible] das fases é muito bom, especialmente [illegible] usa o raio [illegible] lava ou substância [illegible] um jogo b[illegible] desenh[illegible] não há [illegible] engr[illegible] frenética [illegible] vários be[illegible] poderia ser um bom game.

Chris

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	5	5	3

Dropship: United Peace Force

Produtora: [illegible]
Desenvolvido por: Sony CE Studio [illegible]
Jogadores: [illegible]
Web Site: www.dropship-[illegible].com

O melhor: Jogabilidade variada
O pior: Missões frustrantes

[illegible] Muitas missões o colocam no comando de tanques, jipes e outros veículos. O game é um verdadeiro [illegible] [illegible]

Crispin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6	7	7	5

PRYZM Chapter One: The Dark Unicorn

Produtora: TDK Mediactive
Desenvolvido por: [illegible] Illusions
Jogadores: [illegible]
Web Site: www.tdk.com

O melhor: As risadas que você dará [illegible]
O pior: Tire as risadas e veja o que sob[illegible]

[illegible] do que o game se acaba de vez. No [illegible] varinha [illegible] será [illegible]

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
3	3	4	1

Freekstyle

Page 44 Studios

Jogadores:

1-2

Tente também

Tony Hawk's Pro Skater

Web Site:

www.ea.com

O melhor: O jogo é altamente estimulante e divertido

O pior: Os comandos dos combos não são muito simples

Este é mais um game de motocross em que você deve realizar manobras piradas pelos ares. A Electronic Arts conseguiu dar ao título mais do que diversão pura, deu também muita qualidade ... magens são muito bem montados...

... bina para girar, são bem legais e as pistas oferecem vários obstáculos que você poderá transpor das maneiras mais inusitadas e doidas. No geral, ...

Fabio Michelin

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
8	8	7,5	9

Uma maneira bem rápida e fácil de se definir Freekstyle ... de mistura motocross com sua modalidade ... referida no X-Games, trata-se de um Tony Hawk com motos, andando em circuitos com um visual muito ... mas muito legal. Um bom design de pistas, obstáculos, texturas e personagens, uma jogabilidade impressionante e uma boa dose de dificuldade. **Freekstyle aumenta um nível na escala de qualquer jogo de motocross já feito antes.** ...

... uma fórmula de manobras e estimular uma disputa por pontos ... ptalmente certa. As pistas, que já exigem um bom nível de familiaridade com os comandos, ...sa que vem com a ... habilidade quando ... logo ... que você manobrar ... de Walk ... É difícil ...

Augusto

Bomberman Generation

O melhor: O modo Multiplayer

O pior: Jogar sozinho enjoa rápido

... personagem mais explosivo da ... volta pela enésima ... aventura. Mas ...

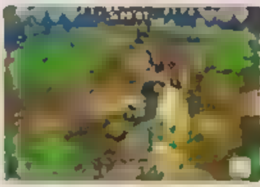
... Nele. No papel de Bomberman, você d...

... espaçonave, andando por vários cenários ... em detalhes e muito ... coloridos, porém meio vazios. Os personagens agora são em cel-shading ...

... mas e ... Mas **a força está mesmo nos modos VS e Multiplayer** em que você encontra ... s minigames ...

... muito ... Certamente vale a pena, embora a diversão ... modo Multiplayer.

Fabio Michelin



VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6,5	6	6,5	8

... gol, a coisa vai melhorando, especialmente se ... modo Single Player ... verdadeira versão ...

... contra algue ... as moedas ... Talvez ...

Nine

WWE Wrestlemania X8

Um FIFA ou um Winning Eleven

O sistema simples de agarrões

Poucas opções para criar personagens

... eu sei que deve ter algum aqui ... podem se alegrar ... finalmente existe um ...

... The Rock irão ... dos ... do gênero. Ele ... certo ... brigas ... com comando absurdamente simples ...

lutas da WWE. **Agarrões e contra golpes são facilmente aplicados, com o toque em um único botão.** ... utador tem o seu golpe principal ...

... aplicar ... bem ...

para ... jogos de luta livre ... Realmente vale a pena

Renato

Wrestlemania X8 é ...

perfeição em luta livre ... seu ... modo de criação de lu...

... o que ... Pelo ...

... título acima da média.

Maria

Se eu tenho alguma reclamação ...

Você tem uma bela seleção de modos de lu...

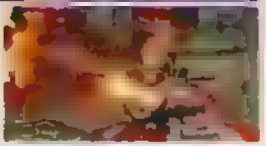
... mais ... o controle. Não ...

... na ... The Rock ...

Drag

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
7,5	8	9	8

Eternal Darkness: Sanity's Requiem



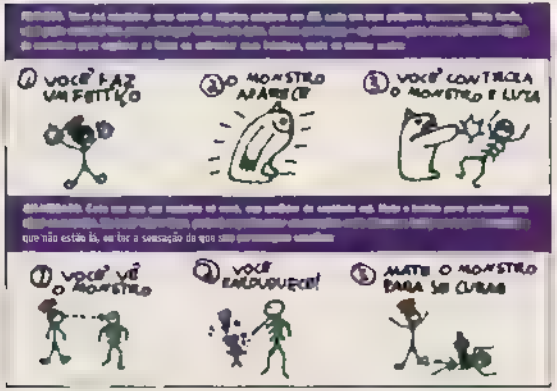
De tempos em tempos
você esquece que existe um mundo lá fora, Eternal
Darkness é um deles, e não poderia ter
mais apropriado
ando depois que você se envolve
além dos impressionantes gráficos e trilha

insanos vão ficando esse interfere na jogabili
is eles vão rende alucinações durante o jo
a uma hora em que você não sabe dizer se o

Provedo

maduro que se desenvolve através da narrativa

Pablo Santana



determinada plataforma e que com
nova geração tenham sido convertidos para

Darkness. A Silicon Knights

Eric

9	9	8	8.5

O melhor Um bocado de carros bacanas para adquirir

Sua própria trilha

quando você ficar entre os três primeiros colocados. O problema é que não há razão para ... tinha ... a que você nunca compra nada. Em vez disso ... parece mais uma mistura de Project Gotham Racing e Burnout: você tem uma infinidade de carros licenciados como em PGR, mas em quase todo o tempo você estará brigando por posições enquanto faz ziguezagues no meio do trânsito de uma das quatro diferentes cidades, assim como em Burnout. A combinação pode não ser a ...

Fundo, trata-se apenas de um game Arcade ... buil tentou fazê-la um pouco mais ...

tudo é passar batido e alguns diálogos ...

Mesmo assim ... vale o investimento ... para distraí... chegada

Greg

VISUAL SOM ... REPLAY

Majesco

Rage

O melhor Grande variedade de ...

majescogames.com

O pior A eternidade que leva para carregar o jogo

Sempre imaginei que simuladores de corridas ... não eram feitos para pessoas que a... de ... ação que os caminhões pos... assim. Mas confesso que este game transformou em fã. Variedade é o segredo do sucesso de Totaled ... seu objetivo não é só ficar ba... vários

Rage Skittles ... Crates e Stuntman, que não deixam

... e fases que vai liberando nos modos Arcade ... Visualmente, a Rage caprichou ... Em alguns estágios, a impressão que se tem é de uma ... mas esse não é problema principal. É a demora em ... carregar ... ajustes desnecessários que enchem ... você vai sofrer com o longo carregamento

... trilha sonora ... fique preparado para um bizarro pop-punk sobre chupa-cabras. Sério.

Shinobi

VISUAL SOM JOGABILIDADE REPLAY

Produtora	Bethesda
Desenvolvido por	Bethesda
Jogue também	D&D com papel e caneta (lembra?)
Traz muitos	Nomes impronunciáveis
O pior	As piores batalhas de todos os ...

O primeiro RPG do Xbox finalmente chegou e é simplesmente estonteante. Esqueça o que você conhece sobre RPGs em consoles. Morrowind altera tudo isso. Saído dos PCs, invade o reino dos consoles com um estilo de jogo que apresenta poucas semelhanças com RPGs japoneses que estamos acostumados a jogar, como Final Fantasy e Dragon Warrior. Aqui você não encontrará jovens de cabelo espetado, batalhas em turnos ou histórias lineares. Neste game a coisa é só com você completamente sozinho em um gigantesco mundo de fantasia, com completa liberdade para fazer aquilo que bem escolher. Você pode determinar todos os aspectos da aparência, atributos e habilidades de seu herói, e se estiver insatisfeito com as opções

... própria classe. Se estiver cheio de aventura e quiser dar um tempo no enredo principal, embarque em uma das 400 jornadas opcionais. Essas tarefas paralelas rendem muitos itens bacanas e melhorias de status. Quer descansar um pouco ... a vista. O mundo de Vvardenfell — sim, o nome é esse mesmo — prepare-se para coisas ainda piores — oferece excelentes terrenos para caminhadas, com muitos quilômetros quadrados para exploração. Talvez você não tenha nascido para ser um heróico benfeitor. Se for o caso, comece a massacrar as pessoas e a roubar todos os seus pertences. Você é quem decide, e a aventura pode se estender por meses a fio

nos vinte anos, algumas jornadas do PC e ... mo uma campanha D&D Live Action (confessei mesmo isso?), e ainda assim fiquei assombrado com Morrowind. O game é jogo em um complexo mundo ... que ... é um pouco ... Seguir a ... jornada principal pode ser difícil, já que ... jornadas paralelas ... de seu ...

Ele é tão aberto e livre de limites que você

... um visual fabuloso. Explorar uma cidade estilo Veneza ou uma cidade cheia de prédios insetóides é simplesmente de cair o queixo. Se ao menos a jogabilidade ... no nível dos visuais ... simplificar o sistema de combate de Morrowind é um lixo. É ... desajeitado, vago e chato. Felizmente

Shinobi

Nossa! Estou exausto. Morrowind é facilmente o maior RPG que já joguei. É tão ilimitado que você vai se sentir perdido logo no começo. Depois que aprendi que ... todos os habitantes para con...

... trabalhos pequenos e a necessidade de resolver toda a ... dos habitantes ... me fazem seguir ... imaginar alguém curtindo Morrowind, e não

Jonathan

Isto é o mais perto que um RPG de console ... de games de papel e caneta como D&D ... profundo, não linear e E-N-O-R-M-E, com mais persona...

... Há muita coisa pra se fazer e, honestamente, tudo chega a ser impressionante ... complexidade das habilidades em fazer seus próprios feitiços e itens ... poderia ... um livro. O combate não é muito legal e você gasta muito ... todos os mesmos textos ao falar com as

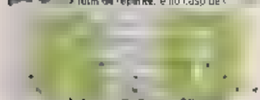
Mark

VISUAL SOM JOGABILIDADE REPLAY

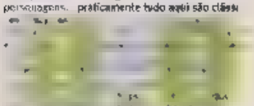
Produtora: Sega
Desenvolvido por
Jogadores
O melhor: Personagens e cidades dos outros dois games e mais um nível
O pior: Em alguns pontos o game fica lento

DreamCast CT3 traz todos os melhores elementos ... acrescenta uma terceira cidade que é simplesmente demais. Rasgar velozmente pelas ruas d... (ou de uma bela cópia digital dela). Já ... entregar o que está em seu carro ... mais bacana na série Crazy Taxi. Pr... domina as manobras malucas dos carros (pensa que ... forem a fazer, você achará impo... gar antes de conseguir o máximo de

... ruim de repente, e no caso de ...



Assim que ouvi a mesma música do Offspring ... da TV sabia que essa seria uma experiência de déjà vu. A mesma jogabilidade, os mesmos personagens... praticamente tudo aqui são cláss...



...ades novas.

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
5	7	6	8

Bomberman Max 2: Red/Blue Advance

O melhor: Fases longas e cheias de opções
O pior: Modo Multiplayer fraco

Hudson já tentou levar seu herói ao 3D, mas quanto mais simples o design em Bomberman, mais diver... para ajudá-lo a combater um vilão que ... todos os obstáculos e coisas parecidas. Depois de ... abrem e você pode escolher por onde seguir. A ... novidade são os Karabombs ... ras facilidades. Para ... conecta ... versão ... bichos ... não chega aos pés dos anteriores.

Trivella

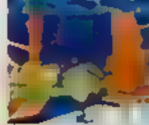
VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY

Desenvolvido por
Jogadores
www.sammyusa.com

O melhor: Fácil jogabilidade
O pior: Parece meio tosco

...não seja a melhor plataforma para um game como este. Mas se você já gastou seu dedo de tanto jogar Street Fighter 2 e está em busca de uma transição ... mentos foram baseados nas mesmas combinações ... de Street Fighter 2, então, fãs do gênero ... ão dificuldade em começar. A jogabilidade ... PS2 ... Samurai ... modo ...

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
6		6	7



Produtora: Infogrames
Web Site: www.infogrames.com

O melhor: O mega arsenal de Taz
O pior: O sistema de ...

Nosso amigo Taz foi capturado e virou atração de zoológico. ... claro que segurar o bicho não é fácil e ele acaba devorando a jaula e escapando. ... equipe do zoo procurando por ele, Taz só ficará feliz de novo depois que devorar todos os cartazes de procura-se espalhados pela cidade. Este é o enredo ... comilão através de uma série de ambientes ... do dos fundo... ... game é uma sucessão de ...

Renato

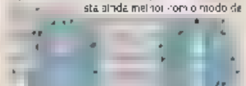
VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY

Warriors B...

Produtora: Ubi Soft
Desenvolvido por
Jogadores

O melhor: O novo modo de campanha
O pior: Que tal uma seqüência de verdade?

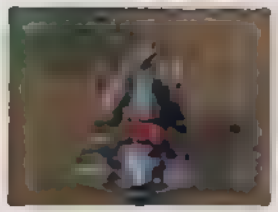
... chega mais ... uma verdadeira ... das nove originais, foi para dizer cada uma ... suas vantagens e desvantagens em relação ao ambiente, clima e período do dia. O novo acervo de unidades de batalha, construções e magias é amplo e razoavelmente equilibrado. A ... e de ... de seu herói, aspecto de destaque ... sta ainda melhor com o modo de



Fabio Santana

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
	8,5		

N



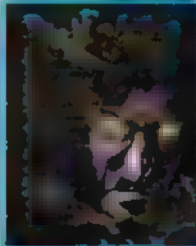
Escolha sua campanha – as raças de Warcraft III

A Aliança dos Humanos

A Horda dos Orcs

Warcraft. Naturais do mundo demoníaco de Draenor, chegaram ao reino de Azeroth através da passagem dimensional [illegible] ra am em guerra contra os Humanos. Famosos por sua brutalidade, não possuem nenhuma simpatia por outras raças. Quase que [illegible]do, os Orcs desenvolveram uma sociedade xamanist[illegible] Burning Legion como peões de sua invasão a Azeroth. Hoje os Orcs lutam para se livrar dos demônios e [illegible] sua linhagem nobre.

Os Elfos Noturnos



Dark Legion a oportunid[illegible] invadir Azeroth e causa[illegible] outras raça[illegible]

Os Undeads

Os tenebrosos Undeads nada mais são do que um exército composto por milhares de zumbis, espíritos, mortais amaldiçoados e criaturas de outras dimensões. Criado pela Burning Legion com o propósito de espalhar o terror pelo mundo, são governados por Ner'zhul, que comanda tudo de seu trono gelado nas terras árticas de Northrend. Conforme vão invadindo as terras dos Humanos, mais e mais almas caem sob os domínios dos Undeads. Mas apesar de estar ligado aos domínios da Burning Legion, Ner'zhul busca se libertar da tirania demoníaca e se vingar daqueles que o amaldiçoaram ao

[illegible] os que deveriam contentar apenas [illegible] o além, atravessando anos de trabalho [illegible] as obras. E [illegible] com Warcraft III, uma obra digna não de [illegible] de geração [illegible] campanhas Single Player, há um foco na narrativa da história e no desenvolvimento dos heróis [illegible] do, a estratégia de jogo ganhou novos atrativos com a importância dos heróis [illegible] exércitos. Para os estrategistas [illegible] do [illegible] se multiplicaram [illegible] em dúvidas: Valeu a espera.

Fabio Santana

Pense em Warcraft III como a evolução de todos os [illegible] do que os tradicionais Or[cs] [illegible] Undeads, que possuem a habilidade de reviver os guerreiros derrubados em combate. **As raças estão bem balanceadas, já que cada lado possui vantagens e desvantagens.** Enquanto as unidades élficas têm supremacia no comb[ate] [illegible] combate e tornam as batalhas mais pessoais. Em seu modo Multiplayer, são mais [illegible] não apenas um exército genérico. Os [illegible]

Eric

[illegible] foram sete longos anos [illegible] ainda me lembro [illegible] olhar no reino de [illegible] esqueci completamente de todos eles já nos primeiros minutos jogando WIII. Certo, o game mudou bastante se comparado a seu antecessor. Mas as novas raças, o advento dos heróis, as evoluções de atribu[tos] [illegible] que você escolha (DEVE jogar pelo menos uma vez com cada raça), as facções são equilibradas. Com gráficos muito bons, uma jogabilidade que con[illegible] elementos interessantes e com seu enredo envol[vente] [illegible]

Renato

VISUAL	SOM	JOGABILIDADE	REPLAY
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Geoff Crammond's Grand Prix 4

Infogrames

Microprose

www.infogrames.com

O melhor: O realismo das disputas

O pior: As equipes e pilotos estão desatualizados

[illegible] se surpreendeu, já era considerado [illegible] res simuladores de Fórmula 1 e supera seus predecessores em todos os sentidos [illegible] idade de combustível no tanque, tudo. Claro, [illegible] você seja como eu, que quer apenas saber de correr: existem sets de opções especialmente desenvolvidos para cada uma dessas característ[illegible]. **Mas é nos gráficos que GP4 mostra seu esplendor** [illegible] aceleração 3D [illegible], efeitos de [illegible], neblina [illegible] [illegible] ados [illegible] texturizadas [illegible] Mesmo se você não for fã inveterado de F1, não [illegible]

Eric

[illegible] na de melhor em simuladores de F1, venerado por um fã clube fiel, o realismo do game [illegible] quem esperava uma grande evolução na [illegible] decepcionado [illegible]. Claro [illegible] [illegible] normal pode suportar [illegible] **sem falta de alguma novidade maior** [illegible] [illegible] experiência mais próxima de uma corrida [illegible] frente de um computador [illegible] complicado [illegible] continua sendo o Multiplayer [illegible] Se você procura realismo este é seu game de F1.

Renato

VISUAL | SOM | JOGABILIDADE | REPLAY

Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns

LucasArts

LucasArts

O melhor: [illegible] Clones e mais [illegible]

O pior: Poucas unidades aéreas novas

Age of Empires 2

Web Site

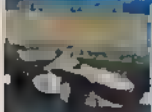
www.lucasarts.com

Quando Ga[illegible] [illegible] sado, era mais do que evidente que [illegible] uma série de expansões [illegible] [illegible] expansão de qualidade. As duas [illegible] unidades bastante intere[illegible] [illegible] pra negar que é divertido pode [illegible] mentos do filme, apenas a primeira fase [illegible] [illegible] suas próprias batalhas, misturando ele[illegible] Star Wars. [illegible] partidas Multiplayer são extrema[illegible] [illegible] **cote completa bem o jogo original** e é um prato cheio para os aprendizes de Jedi perdidos por a[illegible]

Renato

VISUAL | SOM | JOGABILIDADE | REPLAY

F1 2002



Electronic Arts

Electronic Arts

Jogadores

O melhor: Pilotos e equipes da temporada atual

O pior: Falta um pouco de velocidade

[illegible] ano e saindo [illegible] da Electronic Arts com todos os pilotos, equipes e pistas da temporada atual de F1. Se você é daqueles que [illegible] jogo (especialmente de corrida) e se preocupa com os mínimos detalhes, a coisa aqui é um prato cheio. Até as marca[illegible] pilotos reais, e cada curva é reproduzida milimetr[illegible] F1 2002 é que consegue agradar tanto aos jogadores mais hardcore (que buscam um simulador [illegible]) como aos pilotos casuais de final de semana que desejam nada mais do que pisar fundo e sair pilotando na pele do Rubinho. Como o nível de rea[illegible] dos os [illegible]. **Pena que falta uma certa sensação de velocidade, principalmente nas câmeras fora do carro.** F1 deve ser sempre absolutamente [illegible] pra a graça. Ainda assim, [illegible] todas as versões anteriores) em especial para os amantes da categoria.

Renato

VISUAL | SOM | JOGABILIDADE | REPLAY 7,5

BBB

O melhor: É fácil ganhar 500 mil

O pior: É tão chato quanto o programa

The Sims

www.globo.com/bbb

[illegible] ado para competir com outro game [illegible] não exige quase nada de máquina para jogar. Com gráficos bacaninhas e uma interface à la The Sims, seu objetivo é chegar ao fim do programa com a popularidade alta e faturar aquela grana preta. Mas as semelhanças com o reality show param por aí. O jogo [illegible] res pré-definidos que realizam poucas ações [illegible] "xingar" e "fofocar" são as ma[illegible] tas. Apesar da boa jogabilidade, **BBB não traz desafios**. As regras são as mesmas do programa, mas [illegible] as provas, a escolha do líder e eliminação [illegible] basta conversar, namorar, chorar no confessionário [illegible] confesso que se [illegible] tão fácil assim [illegible] vou [illegible] para a TV Globo para ten[illegible] faturar essa bolada [illegible] problema vai ser [illegible]

Matheus

VISUAL | SOM | JOGABILIDADE | REPLAY

Freedom Force

Produtora

Irrational Games

www.myfreedomforce.com

O melhor: [illegible] na cabeça de um vilão

O pior: As batalhas às vezes são confusas

É um game simples, divertido e que não exige uma [illegible] para funcionar [illegible] boa (não é obrigatório o uso de uma placa acelera[illegible] você deve [illegible] de história em quadrinhos [illegible] apesar do enredo simples [illegible] A jogabilidade é simples e [illegible] [illegible] po de heróis, podendo atacar com todos eles ou usar os poderes especi[illegible] [illegible] **não é lá muito simples enfrentar uma série de vilões simultaneamente** se você estiver com um [illegible] de heróis. Mas [illegible] [illegible] você também pode [illegible] seu próprio [illegible] prato recheado de [illegible]. Se bem que um modo para criar missões não [illegible]. Especialmente [illegible]

Renato

VISUAL | SOM | JOGABILIDADE | REPLAY

PROMOÇÃO

EGM Brasil/Blizzard

Responda a pergunta...

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS

Quais são as duas novas raças controláveis em Warcraft III?

42 PRÊMIOS:

10 jogos Warcraft III

10 kits contendo 1 caixa grande do jogo e 1 camiseta oficial

20 pôsteres oficiais do jogo

2 standee oficial do jogo

EGM

BLIZZARD

WARCRAFT III

E-mail:

Nome completo: _____

Idade _____ Sexo: _____

Telefone _____ e-mail: _____

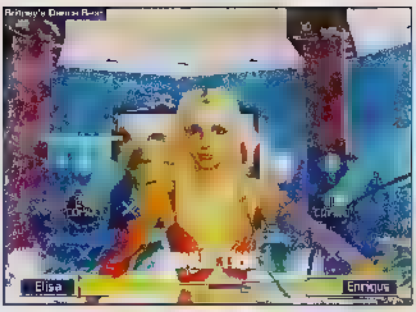
Endereço: _____

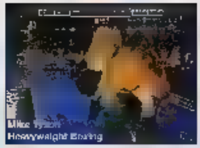
Cep Cidade Estado

Regulamento:

1. A Promoção EGM Brasil/Blizzard é aberta a todos os leitores da revista EGM Brasil, e será válida de 01/07/02 a 04/10/02, onde serão sorteados 10 jogos para PC/Mac Warcraft III, 20 pôsteres oficiais do jogo, 10 kits contendo 1 caixa grande do jogo e 1 camiseta oficial e 2 standees oficiais do jogo.
2. A promoção é válida para todo o território nacional, sendo que as premiações referentes ao prêmio deverão ser retiradas, ou serão
3. Para participar, o leitor deve preencher o cupom completo e responder à pergunta: "Quais são as duas novas raças controláveis em Warcraft III?", e enviar a resposta da revista EGM Brasil, Rua Manoel, 109 – Aclimação – CEP 01534-000 – São Paulo – SP, com o nome da promoção por fora do envelope: "Promoção EGM Brasil/Blizzard".
4. As participar da promoção, automaticamente o leitor estará concordando em estar cadastrado à EGM Brasil, com seus endereços residenciais, direito de uso de seu nome, bem de voz e imagem para eventual divulgação da promoção.
5. Fica parte desta promoção, para efeito de fiscalização, a EGM Brasil SP, e para efeito de resultado a EGM Brasil SP. O resultado estará disponível também no site www.egmbrasil.com.br
6. É vetada a participação de funcionários da Conrad Editora e da Vivendi Universal Games, assim como de seus parentes.
7. Serão sorteados 40 leitores, sendo que cada pessoa pode ganhar apenas 1 prêmio.
8. Não serão aceitas cartas de cópias, assim como dados incompletos.
9. O sorteio será realizado no dia 05/10/02, às 14h00, na Conrad Editora, e será aberto ao público.

Dicas e Truques





PLAYSTATION 2 · GAMECUBE

Tony Hawk's Pro Skater 3

JOGUE COMO LARA CROFT

Não, você não leu errado. Cansado de fazer manobras [illegible] Que tal [illegible] a heroína favorita de todo mundo [illegible] listas [illegible] é a [illegible] de verdade [illegible] deixa so [illegible] tudo o que disse [illegible] mas [illegible] de [illegible] siga [illegible] abaixo [illegible] para detonar de skate a la Tomb Raider.

1) [illegible] opção [illegible] Skater e selecione [illegible]

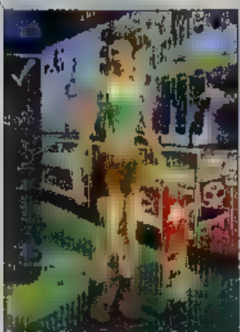
2) Estabeleça [illegible] de peso [illegible]

3) [illegible]

4) [illegible]

5) [illegible] 45 [illegible]

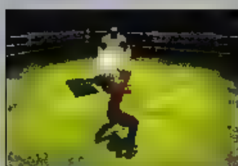
[illegible] basta salvar a situação e partir para as manobras.



Spider-Man

ACHA QUE JÁ VIU TUDO? POIS CONHEÇA BONESAW!

A gente já mostrou tudo o que havia para ser mostrado sobre *Spider-Man*: [illegible] análise de todas as versões, dicas e mais dicas. Mas ainda há um segredinho escondido sob as teias do herói. Você assistiu ao filme, certo? Lembra-se de Bonesaw, [illegible] que Peter enfrenta logo que ganha seus poderes? Pois é, ele está no jogo. Para enfrentar [illegible] Combat Training. Derrote os vilões na seqüência e seu próximo adversário será Bonesaw. Quer [illegible] [illegible] tela de password [illegible] de luta [illegible] todos os [illegible] Mais e [illegible]



PLAYSTATION 2

Britney's Dance Beat

DANÇANDO BONITO COM A GATA

Para conseguir dançar o vídeo completo de "Baby One More Time", complete 9.999 pontos no modo Audition.

Mike Tyson Heavyweight Boxing

ENFRENTE O CAMPEÃO

Habilitar todos os lutadores

Complete o jogo recebendo todos os cinturões de bronze, prata e ouro.

Habilitar modo Mike Tyson Challenge – Derrote Mike Tyson no torneio final da luta pelo cinturão de ouro.

FIFA World Cup 2002

[illegible]

All-Americas Team – Vença a copa com qualquer time das Américas.

All-European Team – Vença a copa com qualquer time europeu.

All-Asian Team – Vença a copa com qualquer time da Ásia.

All-African Team – Vença a copa com qualquer time africano.

All-World Team – Depois que você destravar todos os times acima, a equipe de All Stars mundial fica disponível.

PISTAS SECRETAS E O MELHOR CARRO DE TODOS

Fase secreta 1 – Termine o filme Toothless in Wapping

Fase secreta 2 – Termine o filme Shopping at Nokem

Fase secreta 3 – Termin

Fase secreta 4 – Termine o filme L

Fase secreta 5 – Termin The Scarab of Lost Souls

O melhor carro do jogo – Termin para desb

Coloque os opção **New Game**, no lugar do nome. Respeite as letras maiús- culas e minúsculas!

Habilitar todos os brinquedos – MeFF

Habilitar todos os trainers – FeliA

Habilitar todos os veículos – DEEP

Habilitar tudo – MassON

ATV Offroad Fury

MODOS EXTRAS E MAIS VEÍCULOS

No menu principal escolha o modo Pro-Career e, no lugar de nome, escreva

Habilitar modo Expert – ALLOL A

Habilitar todos os veículos – BA

Habilitar veículo secreto Quad ATV – Complete o modo Career

Habilitar veículo secreto Raptor ATV

Habilitar veículos mais rápidos

Medal Of Honor: Frontline

QUER UMA AJUDA NO FRONT DE BATALHA?

Durante o jogo, pause e faça a seqüência desejada

Invencibilidade – L, R, A, Select, R2

Munição infinita – R, R, Select, R2, A, Select

Use os códigos abaixo na máquina de enigmas (Enigma Machine):

Completar a missão anterior com Gold Star – MEDARP

Completar a missão atual com Gold Star – MONKEY

Destruir inimigos com apenas um tiro – WHATYOUGET

Escudo contra projéteis – BULLETZAP

Habilitar fase 02 – PAR A

Habilitar fase 03 – BABOON

Habilitar fase 04 – IMPRNZE

Habilitar fase 05 – LEMI

Habilitar fase 06 – GOR LA

Habilitar granadas gradientes – BOING

Habilitar Making Of D-Day –

Habilitar Making Of Needle in A Hay Stack – BACKSTAGER

Habilitar Making Of Rolling Thunder – BACKSTAGE

Habilitar Making Of Several Bridges Too Far

Habilitar Making Of Storm In The Port – BACKSTAGE

Habilitar Making Of The Norton a Nest – BACKSTAGES

Habilitar todos os truques – CAMO

Habilitar zoom para todas as armas – LONGSHO

Inimigos invisíveis – WHERE'S

Inimigos só morrem com tiro na cabeça – SLASHAV

Ser destruído com apenas um tiro

Transformar projéteis em torpedos – TPDOMOI TON

Receber medalha secreta – Complete o jogo recebendo a Gold Star em todas as fases para receber a medalha LA Medal of Valor

RESIDENT EVIL

Resident Evil

UM NOVO GUARDA-ROUPA PRA ENFRENTAR OS ZUMBIS

Termine o jogo em qualquer dificuldade para receber a Closet Key. Uma chave que se encontra [illegible] que você abrirá até a porta com um castelo, no corredor acarpetado próximo ao local onde você encontrou o hall do primeiro andar da mansão. As roupas estão lá, e são as seguintes:

Roupas para a Jill:

Roupa 1: Sara Connor – [illegible] vel depois de um jogo

Roupa 2: roupa de Resident Evil 3 – Disponível depois de dois jogos

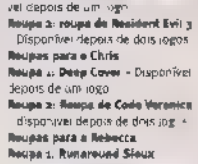
Roupas para o Chris

Roupa 1: Deep Cover – Disponível depois de um jogo

Roupa 2: Roupa de Code Veronica – disponível depois de dois jogos

Roupas para a Rebecca

Roupa 1: Runaround Sioux – Disponível quando Chris está com outra roupa qualquer



WWE Wrestlemania X8

TODOS OS LUTADORES E RINGUES SECRETOS

Chris Benoit

Golpe especial: Crippler

Vincent K. McMahon

Golpe especial:

Rhyno

Ganhe o título de Hardcore

Ric "Nature Boy" Flair

Champion

Golpe especial: Figure 4 Leg

Raven

Champion

Golpe especial: Ra

Stacy Keibler

Ganhe o título de

Champion

Golpe especial: Pump-Handle Slam

SmackDown Classic

Arena secreta

Royal Rumble

Arena secreta

Wrestlemania X

Arena secreta

Gauntlet: Dark Legacy

NS AINDA

UCOS!

Coloque o código como nome do personagem

Galinha – EGG

Rato guerreiro – RA

Duende gigante – ICE600

Coringa rosa com cabeção – PNK

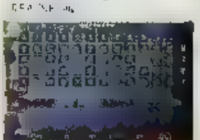
Tony Hawk's Pro Skater 3

Selecione Cheats no menu Options e coloque as senhas abaixo, respeitando letras maiúsculas e minúsculas. Um som confirma se o código funcionou

Cheat Menu com o game pausado – MAKE

Status máximo – MAXMEOUT

Todos os personagens –



Challenge

Coloque o código como nome de seu piloto

Pistas Downhill –

Corridas Endurance –

Transworld Surf

Faça as seqüências durante o jogo. Primeiro você deve usar a dica para liberar códigos

Liberar códigos – Botão Back, ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → ↑ ← ↓ → ↑ ↑

Surfe verde – Botão Back, ↑, ↓ ← → ↑ ←

Muito equilíbrio – Botão Back, ↑ ↓ ← → → ←

Barra especial cheia – Botão Back, ↑ ↓ ← → ↓ ↑

Iluminação Disco – Botão Back, ↑ ↓ ← → ↓ →

Cores diferentes – Botão Back, ↑ ↓ ← → ↑, →

Desligar display – Botão Back, ↑ ↓ ← → ↑ →

Mais velocidade – Botão Back, ↑ ↓ ← → ↓ ↓

Prancha invisível – Botão Back, ↑ ↓ ← → ← ↑

Surfe tubarão – Botão Back, ↑ ↓ ← → → ↓

PLAYSTATION

TOCA: World Touring Cars

LOUCURAS NA PISTA

Alta gravidade – TWINPEAKS.
Baixa gravidade – [illegible]
Correr em marcha à ré – [illegible]
Gráfico borrado – ETHANOL
Habilitar nitro (apertar L3) – [illegible]
Habilitar piloto automático – [illegible]
Melhora amortecedores – [illegible]
Pistas Mirror – [illegible]
Todas as fases – AGK23
Todos os veículos – [illegible]
Veículos invisíveis – [illegible]
Veículos parentes – [illegible]
Veículos pretados – T2.
Zebras explosivas – [illegible]
AC Aceca – [illegible]
AC Superblower – [illegible]
Audi TT – [illegible]
Century Nurburgring – [illegible]
Celica GT4 – [illegible]
Dodge Viper – [illegible]
Ford Mustang GT – [illegible]
Lotus 340R – [illegible]
Mazda RX7 – [illegible]
Mitsubishi GTO – [illegible]
Plymouth Prowler – [illegible]
Subaru Impreza WRX – [illegible]
TVR Cerbera Speed 12 – 470 pontos.

Nascar Rumble

MAIS MODOS DE JOGO PARA PILOTOS AUDAZES

Habilitar a categoria Elite – Na tela de passwords, coloque a [illegible]
Habilitar todas as fases e veículos – Na tela de passwords [illegible]
Habilitar menu de truques – [illegible]
Habilitar veículo Chicken Truck – [illegible]
Habilitar veículo EA Sports – [illegible]
Habilitar veículo Golf Cart – [illegible] gurado no modo Single Racing, vá [illegible] Have está na estação da casa.
Habilitar veículo Loader – [illegible] pela contramão, entre na caverna [illegible] e F.
Habilitar veículo Road Captain – [illegible] achave em um celeiro que está [illegible]
Habilitar veículo Sprint – [illegible]
Habilitar veículo Tow Truck – [illegible] gurado no modo Single Racing, vá até a fase Ship Shape e siga pela contramão até encontrar uma entrada para a direita. É lá [illegible]

Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

BRUCE WILLIS EM APUROS? CÓDIGOS NELE!

Na tela com o menu principal, digite – [illegible]
Truques para o modo em terceira pessoa – Já durante o jogo, pause e digite [illegible]
Habilitar câmera em primeira pessoa – [illegible]
Habilitar câmera Dempsey – [illegible]
Habilitar todas as armas – [illegible]
Habilitar todas as armas – [illegible]
Invencibilidade – [illegible] jogo sem ninguém atirar [illegible]
Personagem eletrificado – [illegible]
Personagem esqueleto – [illegible]
Personagens com cabeça grande – [illegible]
Personagens explosivos – [illegible]
Personagens gigantes – [illegible]
Truques para o modo Driving – [illegible] a seqüência desejada
Clima de chuva – [illegible]
Invencibilidade – [illegible]
Invisibilidade – [illegible]
Nitro infinito – [illegible]
Tempo infinito – [illegible]
Truques para o modo Gun – Já durante o jogo, pause e digite [illegible]
Habilitar todas as armas – [illegible]
Invencibilidade – [illegible]
Jogo em câmera lenta – [illegible]
Munição infinita – [illegible]
Recarregamento automático – [illegible]
Tiro rápido – [illegible]

Fifa

TRUQUES SUJOS PARA VOCÊ

Habilite menu de truques – [illegible] códigos a seguir. Depois de fazer [illegible]
Invencibilidade – [illegible]
Imunidade com a polícia – [illegible]
Controlar as rodas de trás – [illegible]
Veículo miniatura – [illegible]
Suspensão gigante – [illegible]
Tela de cabeça para baixo – [illegible]
Ver os créditos – [illegible]

2002 FIFA World Cup

EQUIPES E MAIS EQUIPES PARA O CAMPEONATO

Todos os times americanos – [illegible]
Todos os times europeus – [illegible]
Todos os times asiáticos – [illegible]
Todos os times africanos – [illegible] World Cup com um time africano [illegible]

AeroWings 2: Airstrike

Habilitar fases 20 e 21 para o modo Free Flight – [illegible]
Todos os aviões e fases – [illegible]
Avião F-2000 – [illegible] modo Tactical Challenges
Avião F-2045 – Complete a fase 5 do modo Tactical Challenges
Avião F-45 – Complete a fase 6 do modo Tactical Challenges
Avião Grey F-4E – [illegible]
Avião F-15DJ – [illegible]
Avião F-15 – [illegible]
Avião Silver F-4E – Complete a [illegible]
Avião T-2 – [illegible]
Avião T-4 – [illegible]

ESPN International Track & Field

NOVOS ATLETAS

Habilitar personagem laranja – [illegible] Atlanta
Habilitar personagem azul claro – [illegible]
Habilitar personagem azul – No [illegible]
Habilitar personagem bege – [illegible]
Habilitar personagem marrom – No [illegible]
Habilitar personagem metálico – [illegible]
Habilitar personagem púrpura – [illegible]
Habilite personagem verde – [illegible]

[illegible] N. Mexico.

Habilitar personagem vermelha – N[illegible] lugar do nome escreva [illegible] Tokyo.

Habilitar personagem bronze – N[illegible] lugar do nome escreva [illegible] Helsinki.

Habilitar personagem ouro – No lugar do nome escreva CAN[illegible].

Habilitar personagem prata – No lugar do nome escreva [illegible].

Legacy Of Kain: Soul Reaver

ARMAS E MAGIAS PARA [illegible]

Arma Sword-Kain – Pause o jogo, segure [illegible] A, B, → ← ← → ↑.

Arma Sword-Aerial – Pause o jogo, segure L ou R e aperte A, → ↑ ↑ Y ← ← → ↑.

Arma Sword-Fire – Pause o jogo, segure L ou R e aperte [illegible] → ↓ B ↑.

Magia Glyph-Fire – Pause o jogo, segure L ou R e aperte ↑ ↑ → ↑ Y L →.

Magia Glyph-Force – Pause o jogo, segure L ou R e aperte ↓ ← Y ↓ ↑.

Habilitar Magia Glyph-Sound – Pause o jogo, segure L ou R e aperte → → ↓ B ↑, ↑ ↓.

Magia Glyph-Stone – Pause o jogo, segure L ou R e aperte ↓ B ↑ ← ↓ → →.

Magia Glyph-Sunlight – Pause o jogo, segure L ou R e aperte ← B ← → → ↑ ↑ ←.

Magia Glyph-Water – Pause o jogo, segure L ou R e aperte ↓ B ↑ ↓ →.

Mágica no máximo – Pause o jogo, segure L ou R e aperte → ↓ → ↑ Y ←.

Energia no máximo – Pause o jogo, segure L ou R e aperte → B, ↓ ↑ ↓ ↑.

Aumentar energia – Pause o jogo, segure L ou R e aperte → A, ←, Y ↑ ↓.

Habilitar Poder-Malchia – Pause o jogo, segure L ou R e aperte ↓, B, [illegible] ← → Y ↑.

Habilitar Poder-Morlock – Pause o jogo, [illegible] R e aperte ← →, B, ←, → ←.

Habilitar Poder-Rahab – Pause o jogo, segure L ou R e aperte ↑ ↑ ↓ → → ← [illegible] → ← ↓.

Recarregar energia – Pause o jogo, segure L ou R e aperte ↓ B ↑ ← ↑ ←.

Recarregar magia – Pause o jogo, segure L ou R e aperte → → ← → ↓.

Habilitar tudo – Pause o jogo, segure [illegible] e aperte ↑ ↑ ↓ → → ← B → ← ↓.

PC

Neverwinter Nights

TRUQUES SUJOS PARA O RPG DO MOMENTO

Usando qualquer editor de texto, [illegible] diretório do jogo e adicione as seguintes [illegible] na seção [illegible].

Habilitar Debug Mode – [illegible]

Aumentar número de level – [illegible]

Estabelecer atributo Charisma – [illegible]

Estabelecer atributo Constitution – [illegible]

Estabelecer atributo Intelligence – [illegible]

Estabelecer atributo Strength – SetSTR (número)

Estabelecer atributo Wisdom – [illegible]

Estabelecer idade do personagem – SetAge (número)

Estabelecer raça do personagem – SetRace [illegible]

Melhorar ataque base – SetAttackBase (número)

Melhorar bravura do personagem – Mod[illegible]

Melhorar reflexo do personagem – ModSaveReflex [illegible]

Melhorar resistência da magia do personagem – ModSpellResistance (número)

Melhorar vontade do personagem – ModSaveWill

Personagem invencível – invincibility dm_god

Receber quantidade de experiência – GiveXP (número)

Receber quantidade de ouro – dm_givegold (número)

Tactical Ops: Assault On Terror

AGORA É MOLEZA ACABAR COM OS TERRORISTAS

Durante o jogo, [illegible] iamtheone. Depois, entre [illegible]

Atravessa as paredes – [illegible]

Personagem invencível – god

Personagem voador – [illegible]

WarCraft 3: Reign Of Chaos

QUER MOLEZA? USE OS CÓDIGOS

Durante o jogo, [illegible] Enter para abrir a caixa de mensagem [illegible] com um dos códigos a seguir. Aperte Enter novamente para [illegible].

Aumenta madeira e ouro – greedisgood

Continuar jogando após a derrota – [illegible]

Derrota instantânea – [illegible]

Mana infinita – [illegible]

Personagem invencível, destruir com um golpe – [illegible]

Ver todo o mapa – [illegible]

Vitória instantânea – [illegible] basearebelongtous.

Final secreto – [illegible] jogo StarCraft 2.

Age Of Wonders 2

TRAPAÇAS PARA OS CONQUISTADORES

[illegible] entre [illegible] seguintes códigos

Ativar desativar AI do personagem – a[illegible]

Ativar desativar magias sem gasto – spells.

Ativar desativar movimentos livres – freemove.

Ativar desativar nevoeiro – fog.

Ativar desativar produção instantânea – [illegible]

Aumentar mana – mana.

Aumentar ouro – [illegible]

Derrota instantânea – lose.

Espionar as cidades inimigas – [illegible]

Melhorar guerreiro – upgrade.

Recarregar todas as magias – [illegible]

Ver todas as cidades no mapa – [illegible]

Ver todo o mapa – explore.

Vitória instantânea – win.

Delta Force: Task Force Dagger

MUITAS ARMAS E MUNIÇÃO

Durante o jogo, aperte [illegible] para abrir [illegible] e entre com um dos códigos a seguir.

Habilitar artilharia – [illegible]

Máxima munição – [illegible]

Munição infinita – StanGabur

Personagem invisível – AceE[illegible]

Pontos extras – [illegible]

Star Wars: Episode 2 - Attack Of The Clones

[illegible] SENHAS PARA PASSAR DE FASE

[illegible] password [illegible] código desejado.

Passwords para a dificuldade Padawan

Habilitar fase 02 – B[illegible]

Habilitar fase 03 – BH[illegible]

Habilitar fase 04 – [illegible]

Habilitar fase 05 – BHHBFI

Habilitar fase 06 – B[illegible]K

Habilitar fase 07 – B[illegible]

Habilitar fase 08 – [illegible]

Habilitar fase 09 – [illegible]

Habilitar fase 10 – [illegible]

Habilitar fase 11 – [illegible]

Habilitar fase 12 – [illegible]

Passwords para a dificuldade Knight

Habilitar fase 02 – BJDGGM

Habilitar fase 03 – [illegible]

Habilitar fase 04 – BJGGDM

Habilitar fase 05 – [illegible]

Habilitar fase 06 – BJKG[illegible]M

Habilitar fase 07 – B[illegible]GSM

Habilitar fase 08 – BJMG[illegible]

Habilitar fase 09 – B[illegible]

Habilitar fase 10 – B[illegible]PGRM

Habilitar fase 11 – B[illegible]

Promoção

EGM Brasil/Tom Clancy

Responda a pergunta e concorra!

Qual o nome do último filme baseado em uma obra de Tom Clancy a receber uma versão em game?

10 A Soma de Todos os Medos

10 Covert Ops

10 Rogue Spear

10 Ghost Recon

10 Camisetas oficiais

EGM Electronic Gaming Monthly Brasil

Ubi Soft

Endereço para correspondência: Rua Maracaí, 185
Aclimação - São Paulo - SP - 01534-030
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

Nome completo: _____

Idade: _____ Sexo: _____

Telefone: _____ e-mail: _____

Endereço: _____

Cep _____ Cidade: _____ Estado: _____

REGULAMENTO

1. A Promoção EGM Brasil/Tom Clancy, e aberta a todos os leitores da revista **EGM Brasil**, e será válida de 05/08/02 a 04/10/02, onde serão sorteados 10 jogos para PC **A Soma de Todos os Medos** + 10 camisetas oficiais do jogo, **10 Rogue Spear** 10 **Covert Ops** e **10 Ghost Recon.**
2. A promoção é válida para todo o território nacional, sendo que os ganhadores receberão os prêmios pelos correios, via sedex.
3. Para participar o leitor deve preencher o cupom completo e responder à pergunta: "Qual o nome do último filme baseado em uma obra de Tom Clancy a receber uma versão em game?", e enviar a resposta à redação da revista **EGM Brasil**, Rua Maracaí, 185 Aclimação CEP 01534-030 São Paulo SP, com o nome da promoção por fora do envelope: **PROMOÇÃO EGM Brasil/Tom Clancy.**
4. Ao participar da promoção, automaticamente o leitor estará concordando em ceder gratuitamente à **EGM Brasil**, caso seja um dos sorteados, o direito de uso do seu nome, voz e imagem para eventual divulgação da promoção.
5. Fazem parte desta promoção, para efeito de lançamento, a **EGM Brasil 5**, e para efeito de resultado, a **EGM Brasil 7**. O resultado estará disponível também no site **www.egmbrasil.com.br**
6. É vetada a participação de funcionários da Conrad Editora e da Ubi Soft, assim como de seus parentes.
7. Serão sorteados 40 leitores, sendo que os 10 primeiros sorteados receberão 1 jogo **A Soma de Todos os Medos** + 1 camiseta oficial do jogo e os demais ganhadores, 1 jogo.
8. Não serão aceitas cópias do cupom, assim como cupons com dados incompletos.
9. O sorteio será realizado no dia 05/09/02 às 15h, na Conrad Editora e será aberto ao público.

CONRAD EDITORA

Códigos para GameShark

ATENÇÃO: o código mestre deve estar ligado para que os outros códigos funcionem.

Grand Theft Auto 3

Código mestre
[illegible]
Colete infinito
[illegible]
Desligar todos os rádios dos carros
1cbaf3185f0f79d
Energia infinita
4c23d4361456256d
Granadas infinitas
4c21d7c014564e788
Habilitar arma Ak47
[illegible]
Habilitar arma Flamethrower
[illegible]
Habilitar arma Molotov
[illegible]
Habilitar arma Rocket Launcher
[illegible]
Habilitar arma Shotgun
[illegible]
Habilitar arma Sniper Rifle
[illegible]
Habilitar arma Uzi
[illegible]
Habilitar Grenades
3c21d7c014566e740
Habilitar arma Handgun
3c21d40c14560787
Habilitar arma Heavy Machine Gun
3c21d75c14566e763
Máximo em dinheiro
[illegible]
Molotov infinito
4c21d7b814566e788
Munição para Ak47 infinita
[illegible]
d7541456e404
Munição para Flamethrower infinita
4c21d7a014566e788
[illegible]
Munição para Handgun infinita
4c21d414145ee788
[illegible]
Munição para Heavy Machine Gun infinita
[illegible]
Munição para Rocket Launcher infinita
[illegible]
Munição para Shotgun infinita
[illegible]
Munição para Sniper Rifle infinita
4c21d77c14566e404
Munição para Uzi infinita
4c21d7281456e788
[illegible]
Nunca ser procurado
[illegible]
Sem danos ao dirigir
1c8eb5c8c56e79d
1c8eb5cc14566e745
Tempo infinito
[illegible]
2cbe0b1c14569785
Jogar com qualquer carro:
Ter qualquer carro na garagem em Portland 3cf2f758 145667(##)
Ter qualquer carro na garagem em Shoreside vale [illegible] 145667(##)
Ter qualquer carro na garagem em Staunton [illegible] (##)
Obs.: substitua o (##) pelo número de carro que você deseja começar nas garagens.
Veículo Ambulance
Veículo Banshee
Veículo Barracks OL
Veículo BF Injection (Buggy) – 92
Veículo Bus
Veículo Bobcat
Veículo Borgnine (Táxi) – 91
Veículo Bus – 8E
Veículo Cabbie – 25
Veículo Cartel Cruiser
Veículo Cheetah
Veículo Coach – 8C
Veículo Diablo Stallion
Veículo Dodo (Planador)
Veículo Enforcer (SWAT)
Veículo Esperanto
Veículo FBI Car – 80
Veículo Firetruck
Veículo Flatbed
Veículo Hoods Rumpo XL – 20
Veículo Idaho
Veículo Infernus – 82
Veículo Kuruma – 7C
Veículo Mafia Sentinel – 23
Veículo Manana – 81
Veículo Manana – 98
Veículo Moonbeam – 79
Veículo Mr. Whoopie (Caminhão de sorvete)
Veículo Mr. Wongs
Veículo Mule
Veículo Panlantic Van – 35
Veículo Patriot (Hummer)
Veículo Perennial
Veículo Police
Veículo Pony
Veículo Rhino (Tanque de guerra)
Veículo Rumpo – 27
Veículo Securicar – 93
Veículo Sentinel – 6C
Veículo Stallion
Veículo Stinger – 69
Veículo Stretch (Limusine)
Veículo Taxi
Veículo Toyz Van
Veículo Trashmaster – 87
Veículo Triad Fish Van – 24
Veículo Yakuza Stinger – 10
Veículo Yankee
Veículo Yardie Lobo – 24

Quake 3: Revolution

Código mestre
ec[illegible]b84641c56e608
Armadura extra
3cf10436145667a5
[illegible]
Começa com 999 Frags
[illegible]
Inimigos com baixo Q.I.
[illegible]
Máximo Accuracy medals
42002ca0c14560898
Máximo Excellent medals
[illegible]
Máximo Frag medals
42002d0014560890
Máximo Gauntlet medals
[illegible]
Máximo Impressive medals
420020d1c14560890
Máximo Perfect medals
[illegible]
Munição para Chain Gun infinita
[illegible]
Munição para Grenade Launcher infinita
[illegible]
Munição para Machine Gun infinita
4cff0970145664c4
Munição para Plasma Gun infinita
4cff0748145664c4
Munição para Rocket Launcher infinita
[illegible]
Munição para Shotgun infinita
[illegible]
Personagem invencível
[illegible]

Virtua Fighter 4

Código mestre
[illegible]
EE8EFFF6BCD7A578
Energia infinita (jogador 1)
[illegible]
Energia infinita (jogador 2)
[illegible]
Tempo de luta infinito
[illegible]
Todos os treinos vencidos
[illegible]
DE404332BBA89A82
DE404332BBA89A82
Ranking Grand Master (Kumite)
[illegible]
9999 Vitórias (Kumite)
E7770EB[illegible]A9[illegible]
Sem derrotas (Kumite)
CE777[illegible]BBCA99B83
Bracelete de cinco rubis
[illegible]
Colar de sete bolas
[illegible]
Todos os itens
[illegible]
FEFEFEF9BCA99B83
Jogar como Dural (jogador 1)
FE481D0E8CA99B83

Stuntman

Código mestre
[illegible]
Gráficos com texturas azuis
de989290e0ca99b84
Habilitar carros-monstro
de94f9eef9edd4dl
[illegible]
Sem colisão com as paredes
[illegible]
Tempo infinito
[illegible]

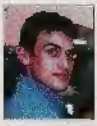
A REVOLUÇÃO ELETRÔNICA ESTÁ ACONTECENDO.
CONEXÃO RÁPIDA NAS BANCAS.

LEIA PLAY,
TRANSFORMAÇÃO NA PONTA DOS DEDOS.

PLAY
WWW.PL4Y.COM.BR

CULTURA TECNOLOGIA COMPORTAMENTO INFORMÁTICA COMUNICAÇÃO
PEÇA AO SEU JORNALEIRO.

CONRAD EDITORA



Por Toni Cavalheiro

Direto da pré-história dos games

Naquele tempo as coisas eram bem diferentes. Jogos em primeira pessoa? Sofisticados gráficos em 3D? Que nada! No máximo uma movimentação de tela sem-vergonha que virava e mexe ficava toda quadriculada. Mas devo admitir: desde que comecei a trabalhar com games, há mais de dez anos, me diverti pra valer. E se você é como eu, que teve a oportunidade de conhecer consoles jurássicos como o Atari (quem nunca quebrou um joystick jogando *Decathlon*?), o Nintendinho e o Super NES, deve saber muito bem do que estou falando.

Tudo começou quando conheci alguns malucos (dois, para ser mais exato) em uma locadora que comentaram estar fazendo a primeira revista de games do Brasil. É claro que eu não podia deixar uma oportunidade dessas passar em branco. Pentelhei tanto a dupla que eles me chamaram para fazer algumas fotos do jogo *Tartarugas Ninja*, para o NES. Até hoje não entendi por que, mas eles gostaram do meu "trabalho" e, a partir daí, comecei a colaborar com freqüência para a tal revista. Era uma maravilha. Todos os meses eles apareciam com uma sacola – e das grandes – repleta de jogos. E tudo o que eu tinha que fazer era ficar me divertindo. Simplesmente o sonho de qualquer garoto de 13 anos.

Mas as coisas nem sempre eram tão fáceis. Entre os apuros memoráveis pelos quais passei, me lembro quando me pediram para terminar, de cabo a rabo, o game *Ninja Golden* I em apenas dois dias. Joguei feito um maluco, chegando a ponto de deixar o videogame ligado a noite toda só para não precisar recomeçar o jogo desde o início. Infelizmente, aquela "modernidade" chamada Memory Card ainda estava muito longe de ser inventada. Consegui terminar o game, mas na hora de fazer as fotos parece que o cartucho resolveu me sacanear. Nada dava certo. Fiquei um dia inteiro trancado em um estúdio com um repórter e um fotógrafo lutando com o joystick. Nunca vi uma equipe comemorar tanto o final de um jogo de videogame!

Outra dessas cenas clássicas aconteceu com o jogo *Final Fantasy V*, lançado para o Super NES. Já ouviram falar que os RPGs desenvolvem a criatividade? Pois é... eu precisava mesmo de uma criatividade enorme para tentar adivinhar o que significavam todos aqueles rabiscos em japonês. Acredite ou não, joguei o game inteirinho sem saber uma palavra do idioma. Pobre Takeshi, meu amigo japonês que sempre me ajudava a sair dessas enrascadas...

Alguns anos depois trabalhei na Nintendo do Brasil, na época chamada de Playtronic. É verdade que o dia-a-dia de trabalho não era tão diversificado quanto o das revistas, mas tínhamos acesso a muitas novidades. Quer algo mais gratificante do que chegar para seus amigos gamemaníacos e dizer: "Sabe o novo *Super Metroid*, que só vai ser lançado no ano que vem? Já estou cansado de jogar..." Eles faziam uma cara bem feia quando eu soltava uma dessas, mas acho que era isso mesmo que eu queria.

Hoje trabalho com informática e, infelizmente, já não tenho tanto tempo para me dedicar aos jogos. Mas sou obrigado a admitir: meus olhos ainda brilham sempre que ouço falar de um novo *Final Fantasy*. E quando isso acontece, nem penso duas vezes: paro tudo o que estou fazendo e volto à ativa, como nos velhos tempos.

Toni Cavalheiro tem 25 anos e é um dos pioneiros na indústria de games do Brasil

A EMI APRESENTA DOIS NOVOS LANÇAMENTOS

DO MAIOR FENÔMENO DA MÚSICA JOVEM ATUAL

G SIDES

EMI

GORILLAZ

WWW.GORILLAZ.COM

Também nas lojas!

DO QUE VOCÊ GOSTA MAIS: BATON OU VIDEOGAME? CALMA, NÃO PRECISA RESPONDER DE BOCA CHEIA.

RETROAVENGERS
Preservando a cultura Gamer!

Scans: crimsomphoenix
Edição: evil_arthas
Revista: evil_arthas

Esse trabalho é gratuito e distribuído [illegible] na internet. Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!
http://retroavengers.blogspot.com/

COMPRE BATON. Garoto COMPRE BATON.